
año 1 / NÚMERO 6 / Agosto 2009
games tribune
magazine
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP
WII - NINTENDO DS - PC
ANÁLISIS
Guitar Hero on Tour: Modern Hits
Call of Juarez: Bound in Blood
Los Cazafantasmas
Crash Time 2
The Conduit
AVANCES
Soul Calibur: Broken Destiny
Marvel vs Capcom 2
Warriors Orochi 2
Wolfenstein
La Historia de los video-juegos
1986
THE CONDUIT
briconsola.com lagrann.com retrowave.es
kaosek.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com

editorial

NÚMERO 6 - AGOSTO 2009

Sequia veraniega

Los que sigáis esta pequeña columna de introducción a la revista, habréis notado que me gusta hacer comparaciones del mercado videojueguil con el clima y estaciones del año. De nuevo, en esta ocasión los calores veraniegos describen perfectamente los meses venideros. Por delante tenemos unos meses de sequia de títulos a calificar como must have, a menos que nos llevemos alguna sorpresa.

Pero pese a que no haya ningún must have en el horizonte próximo, este mes hemos recibido algunas perlas dignas de mención, como es el caso del videojuego de los Cazafantasmas o FNR4. Tales of Vesperia por su parte nos ha dejado helados con uno de los RPG más prometedores de este año, pero en completo inglés. Parece increíble que a estas alturas sigan sin llegando juegos sin una simple traducción de textos.

Destacamos también la nueva entrega de nuestra sección por capítulos de la historia de los videojuegos con la llegada de la primera entrega de la saga The Legend of Zelda en 1986. No os perdáis tampoco los artículos retro de mano de nuestros colaboradores habituales.

Por último, recordad que podéis poneros en contacto con nosotros en nuestro foro o via e-mail mediante la dirección de correo contacto@gamestribune.com



JOSE LUIS PARREÑO
DIRECTOR





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Javier Valera Cárceles
Miguel Arán González
Roberto García Martín
Salvador Valera Cárceles
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón

DISEÑO GRÁFICO
Menchu de Izco Ollo
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

con alegría os damos la bienvenida a



www.gamestribune.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

El próximo Zelda no será "radicalmente diferente"

Durante el pasado E3 pudimos ver que Nintendo anunciaba, mediante conferencia privada, un nuevo Zelda para Wii que llegaría en 2010, sin ofrecer más detalles. Hoy Shigeru Miyamoto ha realizado unas declaraciones a Nintendo Power en la que cree que "no vaya a ser radicalmente diferente" al resto de entregas de la saga.

Además, todavía no está confirmado si será obligatorio disponer de Wii MotionPlus para poder jugar.

Habrá segunda demo de Uncharted 2: Among Thieves

Naughty Dog ha confirmado que una segunda demo multijugador de Uncharted 2: Among Thieves será lanzada próximamente. A diferencia de la primera, ésta está pensada para un mayor grupo de usuarios, por lo que en principio no hará falta disponer de ningún código para conseguirla. Próximamente se dará más información sobre cómo obtener la demo.

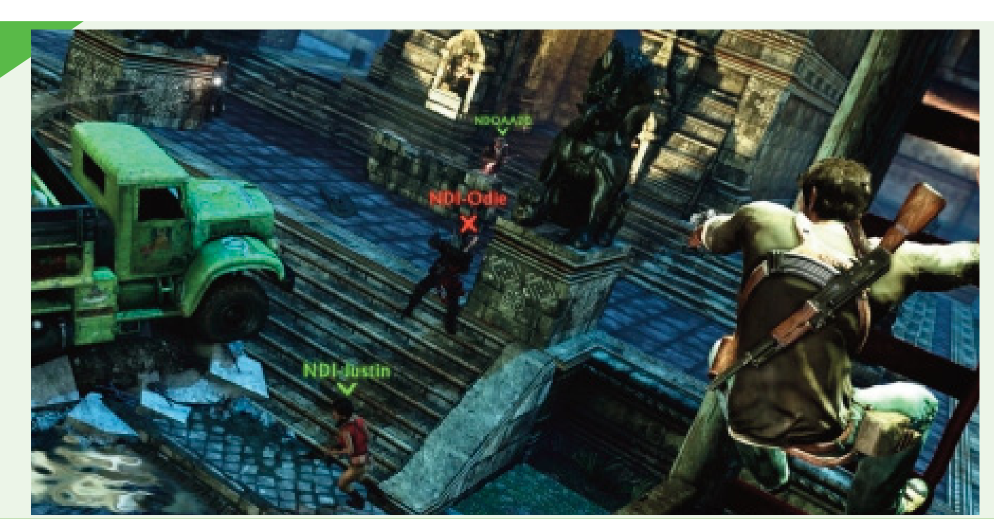
Los integrantes del estudio Blue Omega han sido despedidos

Varios ex-trabajadores de Blue Omega Entertainment han declarado que el equipo completo ha sido despedido después de varios problemas con Codemasters. Blue Omega es el estudio que ha desarrollado Damnation, el juego de acción publicado por Codemasters, que no ha recibido buenas críticas por parte de la prensa especializada, además de cosechar malas ventas, lo que ha provocado que todo el equipo haya sido despedido.

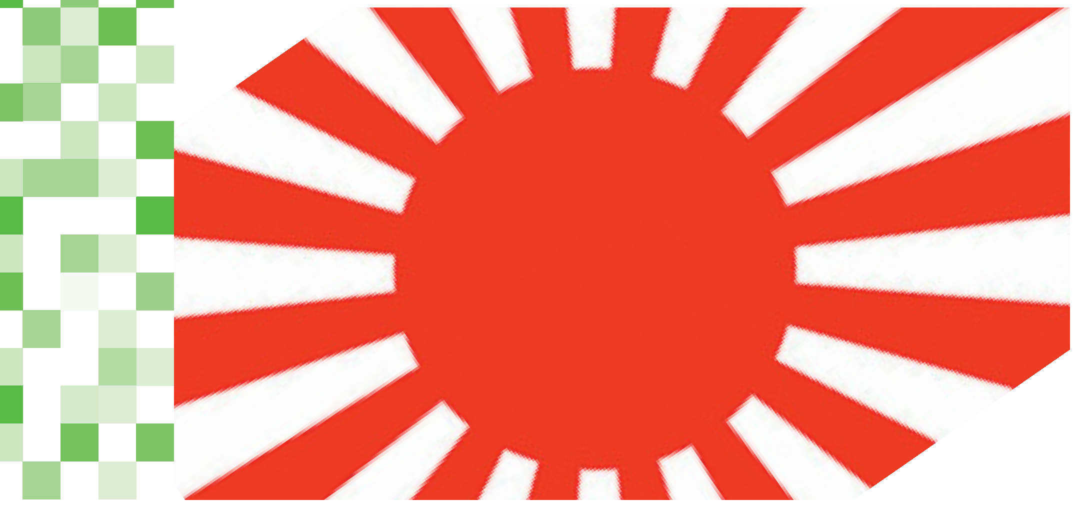
PS3 Slim podría estar ya en fase de producción

El diario taiwanés UDN ha publicado que Sony ya ha firmado con dos empresas los acuerdos para la producción de PlayStation 3 Slim. Se trata de las empresas Foxxcon y Pegatron, que según recoge el diario entregarán las primeras unidades a principios de este mes, para que lleguen al mercado en agosto coincidiendo con la posible y altamente demandada rebaja del modelo de 80 GB.

Por el momento Sony no ha confirmado ni la rebaja de precio ni el posible nuevo modelo de PlayStation 3.



DESDE SU PRESENTACIÓN, PROJECT NATAL HA ESTADO EN EL OJO DEL HURACÁN. ¿ESTAMOS ANTE LA FORMA DE JUGAR DEL FUTURO? ¿ES SOLO UNA MODA PASAJERA?



Nintendo DS recibirá un nuevo Final Fantasy

Square Enix ha anuciado un nuevo Final Fantasy para la portátil de Nintendo, se trata de Four Warriors of Light: Final Fantasy Gaiden (Hikari no Yon Senshi: Final Fantasy Gaiden), cuyo protagonista es un niño de 14 años al que el rey ordena rescatar a su hija, que ha sido secuestrada por una bruja.



El juego contará con la base estándar de un RPG, con equipos de 4 jugadores. Four Warriors of Light: Final Fantasy Gaiden llegará al mercado en Japón este otoño.

Juegos de Grease para DS y Wii

505 Games ha firmado un acuerdo con Paramount Digital Entertainment para hacerse con los derechos de co-publicación de videojuegos basados en la clásica película musical Grease.

En base a las informaciones de Gamasutra, estos títulos llegarán a Wii y Nintendo DS, por lo que harán uso del sensor de movimiento y de las funcionalidades táctiles de cada consola para permitir a los jugadores cantar y bailar como los personajes de la película.

La película Grease es un icono atemporal de la cultura

LA CRISIS COMIENZA A GOLPEAR EL SECTOR DEL VIDEOJUEGO. LAS VENTAS EN JAPÓN HAN DECRECIDO UN 25% RESPECTO AL AÑO ANTERIOR

Enterbrain ha publicado un nuevo estudio de mercado sobre las ventas de hardware en Japón durante la primera mitad del año, es decir, desde enero hasta finales de junio.

Comparando los datos con el mismo periodo del año pasado se ha producido una caída de ventas del 28%. Las ventas de software no se quedan atrás y han bajado un 22%, lo que supone un 25% de media.

Esto se debe, además de por la crisis económica, por la falta de grandes títulos, como Smash Bros, juego que supuso un verdadero bombazo hace un año en la tierra del Sol Naciente y que no ha tenido contrapunto en este primer semestre.

Se espera que con el lanzamiento de Final Fantasy XIII y Dragon Quest IX se conviertan en superventas y repunten en esta tendencia a la baja que ultimamente asola a toda actividad económica.

pop, y 505 Games está ansiosa por proporcionar la primera experiencia interactiva basada en esta película a sus fans de todo el mundo", declaró Adam Kline, presidente de 505 Games.

Por su parte Paramount también está satisfecha con el acuerdo, a tenor de las palabras de John Kavanagh, vicepresidente senior de Videojuegos en Paramount: "Nos complace trabajar con 505 Games para desarrollar Grease. Es la oportunidad ideal para alcanzar una amplia audiencia a la que le gusta cantar, bailar y divertirse con un videojuego destinado a jugar en grupo".

Warner Bros. compra Midway

Según informa el Chicago Tribune, el juzgado ha dado luz verde a Warner Bros. para adquirir Midway, estudio al borde la quiebra que buscaba un comprador durante las últimas semanas. Ahora Midway San Diego y Midway Newcastle tienen 60 días para encontrar nuevos propietarios antes de que pasen a ser propiedad de Warner Bros.

Mark Thomas, el inversor que se hizo con los servicios de Midway el pasado mes de diciembre recibirá 5 millones de dólares por la operación, una cantidad inferior a la invertida en el estudio.

No More Heroes podría llegar a otras plataformas

Goichi Suda, creador de la franquicia No More Heroes para Nintendo Wii ha realizado unas declaraciones en las que asegura que su saga podría llegar a más plataformas para crecer: "Queremos convertir No More Heroes en una gran franquicia y con este segundo episodio vamos a tener un mayor éxito. Estoy poniendo mucho cariño en desarrollar esta nueva IP porque siento que tiene un gran potencial".

"Creo que la segunda parte de No More Heroes será la última desarrollada para Wii. Para expandir la saga en nuevas posibilidades necesitamos de nuevas plataformas. Wii es una gran plataforma, pero ya hemos hecho ahí todo lo que podíamos".

Uno de los motivos puede ser los sensore de movimiento que están preparando tanto Sony como Microsoft: "Desarrollamos No More Heroes con el control de Wii en mente, pero ahora quiero pensar en juegos con Project Natal en mente."

"Tengo que preguntarme a mi mismo, como diseñador de videojuegos, que nuevos juegos pueden hacerse con esto (Project Natal)".

Ubisoft anuncia Heroes Over Europe

Ubisoft ha anunciado que publicará la secuela de Heroes of the pacific para Xbox 360, PlayStation 3 y PC. El desarrollo está basado en el legado de la primera entrega, mejorando todos los apartados y en especial el modo online.

"Estamos muy contentos de poder llevar Heroes Over Europe a las tiendas de todo el mundo" dijo John Parkes, Director de Marketing de Ubisoft EMEA. "Su trepidante acción y las imágenes tan realistas de Heroes Over Europe llevarán a los jugadores hacia el











interior de una de las batallas aéreas más apasionantes de la historia."

El desarrollo corre a cargo de Transmission Games, quienes están utilizando un nuevo motor gráfico para que luzca lo mejor posible. El modo online incluye cuatro modos de juego para hasta 16 jugadores y aeronaves personalizables.

Grand Theft Auto IV podría recibir más contenido descargable

Además del próximo contenido que recibirá GTA IV, The Ballad of Gay Tony, el analista Todd Michael cree que recibirá más contenido en el año 2010, pero sin aclarar que plataformas lo recibirían. "Espero que haya dos contenidos descargables más para GTA IV, eso es lo que se me ha indicado, aunque los formatos no son seguros". La quinta entrega llegaría al mercado a lo largo de 2011.

Pero sus predicciones no acaban ahí, según Todd PlayStation 2 podría recibir una entrega más, se trataría de GTA: Chinatown Wars, título original de Nintendo DS que llegará a PSP.

La secuela de Two Worlds llegará este año

TopWare ha anunciado que Two Worlds II, la secuela del título que vió la luz en 2007 en PC y Xbox 360, verá la luz a finales del presente año, aunque no han indicado en qué plataformas: "Será una experiencia inolvidable, donde la emoción el disfrute y los gráficos mandarán. El juego lleva dos años en desarrollo a cargo de Reality Pump y estará ambientado dos años después del original y llegará en invierno a PC, Mac y consolas de nueva generación".

Eidos desaparece como distribuidora

Tras la compra de Eidos hace unos meses por parte de Square Enix, la compañía japonesa ha anunciado que "Eidos", el nombre de la compañía británica, ya no será usado para distribuir títulos en Europa. Sino que será cambiado por Square Enix Europa.

Además, el ejecutivo de Eidos Phil Rogers ha comunicado que también se realizarán despidos en Eu-

Square Enix Ltd. ha anunciado que Dissidia Final Fantasy saldrá a la venta en toda Europa y los territorios PAL el 4 de septiembre, en exclusiva para PSP. el esperado juego de lucha reunirá a los personajes clásicos que han dado forma a la franquicia a lo largo de su ya más de 20 años de historia.



ropa y América del Norte: "Esperamos minimizar el número de despidos siempre que sea posible y ofrecer apoyo y asesoramiento a los empleados directamente afectados":

SEGA HA ANUNCIADO QUE EL CLÁSICO BEAT'EM UP DE MEGA DRIVE, STREETS OF RAGE, LLEGARÁ A IPHONE E ITOUCH. PODRÁ DESCARGARSE POR 4,99$

Tetris 25 aniversario para IPhone e IPod Touch

EA Mobile celebra el 25 aniversario de Tetris con una versión para los dispositivos de Apple.

En junio de 1984, Pajitnov, un matemático ruso creó el programa para Tetris durante su tiempo libre. Su amor por los rompecabezas le inspiró para dar forma a un juego con inconfundibles piezas que van cayendo hacia la parte inferior del escenario, en el que los jugadores deben crear líneas rectas antes de que el tiempo o el desorden les hagan perder la partida.

En muy poco tiempo Tetris se convirtió en uno de los juegos más populares del mundo, que ha vendido más de 125 millones de productos en más de 30 plataformas diferentes y en 50 países alrededor del mundo. 25 años después de su lanzamiento, la popularidad de Tetrisha ido creciendo cada año, convirtiéndose en el juego que mayor crecimiento ha tenido en los dispositivos móviles.

EA Mobile , una división de Electronic Arts Inc. tiene la licencia exclusiva para Tetris en estos dispositivos y más de 75 millones de juegos han sido descargados por los usuarios para estas plataformas.

2 millones de reservas de Dragon Quest IX

Sólo en Japón ha registrado esa cifra de reservas y está a la venta desde el 11 de julio.

Dragon Quest IX está llamado a romper todos los records de ventas en Japón, pues ha registrado 2 millones de reservas y se han distribuido cerca de 3 millones de copias. Además, se ha lanzado una DSi diseñada con motivos del juego por el lanzamiento de esta nueva entrega.

Taketo Matsuo, de la cadena de tiendas japonesas Tsutaya, cree que debido al inferior precio del cartucho de DS superará en ventas a Dragon Quest VIII de PlayStation 2.

El contenido descargable de Fallout 3 para PS3 retrasado hasta septiembre

Los usuarios de PlayStation 3 deberán armarse de paciencia para poder disfrutar del contenido descargable para uno de los títulos más laureados de los últimos años: Fallout 3.

Y es que, tras anunciarse originalmente su salida para mediados del pasado mes de junio, las últimas informaciones hablaban de julio como la fecha más que probable para el ansiado lanzamiento.

Por desgracia, será septiembre el mes definitivo para el lanzamiento de las tres primeras expansiones de Fallout 3, si no se produce ningún nuevo retraso.

Pero las novedades no aca-

ban ahí, ya que Bethesda ha anunciado que, a diferencia de lo que ocurriera con las versiones para Xbox 360 y PC, en PlayStation 3 el primer contenido en ser lanzado será Broken Steel, ya que según la desarrolladora, es el contenido más demandado por los jugadores. Tras el lanzamiento de Broken Steel, el resto de expansiones le seguirán pocas semanas después.

El pack Bioshock/Oblivion ya está a la venta

2K Games y Bethesda Softworks han anunciado el pack doble que combina el "Juego del Año de 2006" The Elder Scrolls IV: Oblivion con el "Juego del Año de 2007" BioShock ya está a la venta para PC (29,95€) y Xbox360 (39,95€). Dos grandes juegos a un grandísimo precio.

EL JUGADOR DEL FÚTBOL CLUB BARCELONA, XAVI HERNÁNDEZ, HA SIDO ELEGIDO PARA SER LA NUEVA PORTADA DE LA PRÓXIMA ENTREGA DEL SIMULADOR DE FÚTBOL DE EA, QUE LLEGARÁ EL PRÓXIMO MES DE SEPTIEMBRE

BioShock 2 retrasado hasta el año fiscal 2010

Take-Two y los estudios 2K Marin han anunciado oficialmente que el lanzamiento del esperado BioShock 2 ha sido retrasado hasta el año fiscal 2010.

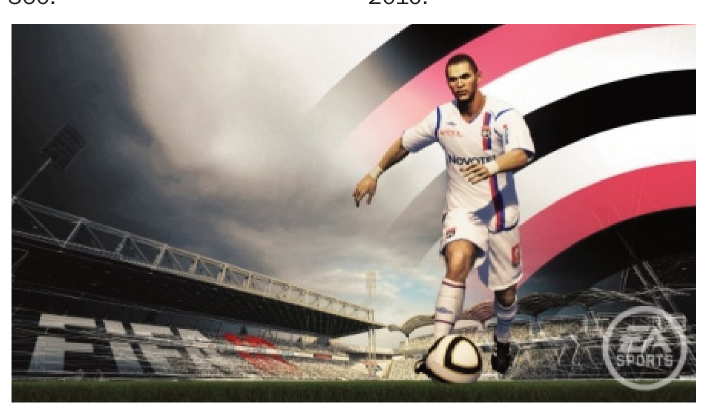
Hay que hacer notar que en el comunicado emitido por ambas compañías, se especifica que el lanzamiento se retrasa hasta el año fiscal 2010, no hasta el año 2010.

Dado que el próximo año fiscal norteamericano, lugar desde el que se emite el comunicado, comienza en noviembre del 2009, puede que estemos hablando de un retraso de unas pocas semanas ya que os recordamos, que el lanzamiento europeo de BioShock 2 estaba previsto para el próximo 30 de octubre.

En cuanto a las razones del retraso, ambas compañías aseguran que el equipo necesita tiempo extra para terminar de pulir el proyecto, con el fin de ofrecer un producto a la altura de las altas expectativas del usuario.

Microsoft trabaja en un servicio de música vía streaming

Podría aparecer a finales de mes y ser compatible con Xbox 360.



Peter Bale, productor de MSN, ha declarado al diario Telegraph que están trabajando en un servicio similar a Spotify, es decir, música vía streaming. Bale afirma que el modelo de negocio será similar al de Spotify, pero todavía no han acordado cuál será.

Su lanzamiento está previsto para finales de este mes, pero además también podría llegar a Xbox 360 después de anunciar en el pasado E3 la colaboración de Last.fm para ofrecer música gratis. Este servicio en el que trabaja Microsoft también podría llegar a Zune HD.

Mass Effect podría tener un cuarto juego

Greg Zeschuk, miembro de Bioware, el estudio creador de la saga Mass Effect para Xbox 360 y PC ha comentado en una reciente entrevista que podría haber más entregas de la saga, por lo que Mass Effect no sería una trilogía. "Hemos dicho que se supone que Mass Effect es una trilogía, asi que verás como mínimo un tercer juego de Mass Effect y aún más si todo va bien". Toda una declaración de intenciones para explotar un nombre.

El lanzamiento de la segunda aventura de Shepard está previsto para la primera mitad de 2010.

Guerrilla seguirá trabajando con PlayStation 3

La desarrolladora asegura que PlayStation 3 todavía tiene muchas posibilidades.

El estudio creador de la saga Killzone 2 ha asegurado que seguirán trabajando en PlayStation 3, pues "todavía tiene una vida muy larga, así que no hemos acabado de desarrollar para esta plataforma. Todavía vislumbramos muchas oportunidades para mejorar y sacarle más provecho a la

consola". Por lo que la tercera entrega de Killzone podría ver la luz en PlayStation 3.

Valkyria Chronicles 2 en desarrollo para PSP

La publicación Famitsu publica en sus páginas que la secuela de Valkyria Chronicles llegará a la portátil de Sony. Estéticamente será diferente a la primera entrega, pero mantendrá la esencia del original. Aunque todavía Sega no ha confirmado nada, parece que no hará ningún cambio importante respecto a la fórmula de la primera entrega.

Este RPG que combina la acción en tercera persona y con la estrategia vio la luz por primera vez en PlayStation 3, aunque todavía no se ha confirmado si la secuela verá la luz en PlayStation 3.

Este invierno verá la luz en Japón, mientras que no hay una fecha para el lanzamiento en occidente.

Microsoft decidirá si Alan Wake sale en PC

Alan Wake, uno de los títulos más esperados para Xbox 360 llegará al mercado el próximo 2010, pero con la incógnita de si habrá una versión para PC. El estudio encargado de su desarrollo, Remedy Entertainment, los creadores del primer Max Payne, aseguran que la última palabra la tiene Microsoft: “Los planes para la versión de PC están actualmente muy abiertos”, declaró un portavoz de la compañía. “Tenemos un largo legado de videojuegos en PC, y nos encantaría ver una versión de compatibles para nuestros fans, sin embargo la última palabra es de nuestro distribuidor”.

El futuro de la versión para compatibles sigue en el aire, por lo que se descarta un lanzamiento simultáneo: “En este estado es seguro afirmar que no habrá lanzamiento simultáneo para Xbox 360 y PC”

Fecha definitiva para Colin McRae: DiRT 2

Codemasters ya ha fijado una fecha de lanzamiento para Colin McRae: DiRT 2. Llegará al mercado el 11 de septiembre a Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PSP y DS. La versión de PC todavía no cuenta con una fecha de salida, pues esperarán al lanzamiento de DirectX 11 para que sea compatible. Colin McRae: DiRT 2 hace uso del motor gráfico EGO Engine para dotarle de un mayor realismo.

Sony: "PSP Go! siempre estuvo planeada"

Naoya Matsui de Sony Computer Entertainment ha revelado que entre los planes de la compañia siempre ha estado PSP Go!.

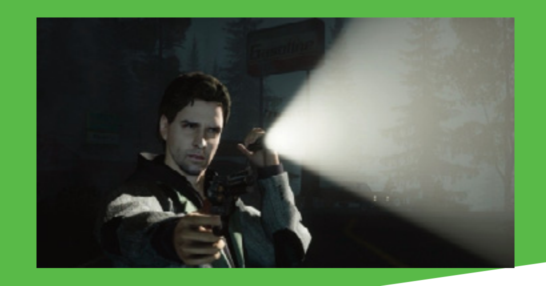
Uno de los directivos de Sony ha declarado que la idea de PSP Go! estaba prevista desde antes del lanzamiento de la primera PSP: "Teníamos planeado el lanzamiento de una PSP sin UMD desde el principio. Necesitábamos preparar el entorno primero, como la transferencia de archivos con PlayStation 3 y PlayStation Network, y un software para PC para gestionar música y películas como 'Media Go'".

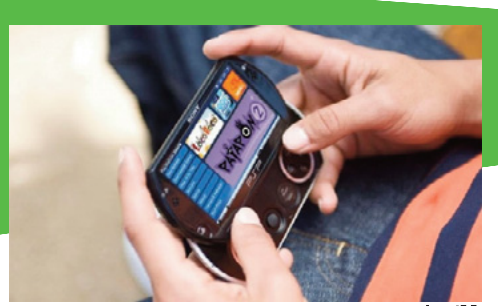
"Queríamos lanzarla cuando la distribución digital estuviese a la par con la distribución del formato físico. Es lo que hemos estado trabajando durante estos dos últimos años. Venderemos PSP Go! junto a PSP-3000 porque es un producto dirigido a las personas acostumbradas a la distribución digital".

Planeada o no, resulta bastante dificil de digerir tanta revisión en tan poco espacio de tiempo. Amén de no poder gozar de un espacio exclusivo. Esperemos que esta apuesta no acabe en un nuevo batacazo por parte de la compañía nipona.

PSP Go! llegará a Europa y Estados Unidos en octubre y tendrá un precio de 249€.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS
JOSÉ BARBERÁN






1UP
5050
HIGH SCORE
50000
ENTERTAINMENT SYSTEM
The Legend of
ZELDA
La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Capitulo 3: 1986

1986, Zelda y la Master System

Llegamos a 1986 y nos encontramos el lanzamiento de juegos como La Leyenda de Zelda, Out Run o Arkanoid. Por otro lado Sega saca al mercado la Master System con la que no logra desbancar a NES pero da comienzo a la rivalidad Nintendo vs Sega.

Los microordenadores, las consolas encabezadas por la NES y las máquinas recreativas están logrando llevar los videojuegos a un gran número de hogares y locales. Hecho que provocará que muchas compañías ligadas al sector del juguete o la electrónica traten de tomar su trozo del nuevo pastel, 1986 es un año en el que empiezan a aparecer y popularizarse los juegos para los ordenadores PC compatible, se trata de versiones muy básicas de los juegos de otros formatos y no tendrían mayor repercusión si no fuese porque es la semilla de una de las plataformas que lideraría el sector unos años después y aún hoy se mantiene como una de las vigentes.

A nivel técnico las arcade de los salones recreativos siguen imponiendo su ley con grandes lanzamientos como Out Run o Arkanoid.



Out Run es considerado el primer gran videojuego de coches y mediante una técnica llamada "bilinear paralax scrolling" lograba un efecto 3D desconocido hasta la fecha. El objetivo del juego no era más que llegar en un tiempo a un checkpoint al volante de un Ferrari Testarrossa acompañados por una voluptuosa rubia, había distintos caminos para llegar a los cinco finales diferentes que tenía el juego. En poco tiempo se convirtió en referencia del género y aparecieron versiones para la mayoría de sistemas de la época y aún hoy se versiona para las plataformas actuales.

Arkanoid no es más que una



Las recreativas arrasaban en los años 80 y marcaban el ritmo en cuanto a calidad y tendencias en el mundo de los videojuegos



El lanzamiento de La Leyenda de Zelda en 1986 no fue solo el inicio de una gran saga, fue el comienzo de una nueva forma de juego.

Muchos grandes juegos aparecieron a lo largo de 1986 pero ninguno ha supuesto para el sector lo que lo ha hecho The Legend of Zelda.

The Legend of Zelda es un juego de acción y RPG creado por Miyamoto y desarrollado y publicado por Nintendo en 1986 para las consolas Famicom en Japón y Nintendo Entertainment



System para el resto del mundo. Es el juego que inició la conocida saga del mismo nombre y fue uno de los juegos más vendidos de su tiempo, gracias a su sencillo sistema de juego y su típica pero cautivadora e interesante historia.

The Legend Of Zelda, para NES, contaba con la novedad de que era posible tener tres "archivos de juego" para que un jugador tenga su aventura guardada en la memoria del cartucho y otro jugador tenga otra. Esto fue muy importante para la creación posterior de los juegos que conocemos.

El juego presenta perspectiva aérea (desde arriba), por lo que el jugador no tiene que preocuparse por movimiento de cámara alguno que pueda entorpecer la experiencia de juego. Debe ayudar a Link a recorrer calabozos llenos de enemigos y pasajes ocultos para recuperar los fragmentos de la Trifuerza, necesarios para llegar salvar a la princesa Zelda y llegar así al final del juego.

El comienzo del juego es mítico y son muchos los jugadores que lo conocen de memoria:

"Hace muchos años, el príncipe de la oscuridad, Ganondorf, intentó robar la sagrada Trifuerza, un objeto que daba a su portador poder ilimitado. Pero ésta se separó en tres fragmentos. Ganondorf se hizo con la Trifuerza del Poder. Con el pedazo de Sabiduría, la princesa Zelda, dividió lo que quedaba de la trifuerza en 8 unidades para esconderla de Ganondorf antes de ser capturada. Ve a encontrar esas 8 unidades para salvarla, Link".

La Leyenda de Zelda es una mezcla muy bien armada de géneros, acción, aventura, algunos elementos de rol y varios puzzles.



Otro de los aspectos revolucionarios de The Legend of Zelda era la posibilidad de jugar sin un orden preestablecido, esta libertad de navegación a lo largo del mapa y el juego eran muy innovadoras para aquella época y Nintendo y otros muchos desarrolladores se aprovecharían de ella en títulos sucesivos. Todo un precursor este primer Zelda.

revisión del Breakout de Atari de los años 70 con nuevas posibilidades y un aspecto técnico muy mejorado, se exportó también a casi todas las plataformas disponibles y contó con posteriores secuelas y revisiones.

En el mundo de las consolas la aparición de la Master System de Sega en Estados Unidos y posteriormente en Europa es el hecho más importante. Sega había lanzado el año anterior la Mark III en el mercado japonés con una buena aceptación aunque sin llegar a intimidar a la Famicom del gran Nintendo, decide hacer una revisión de la misma para competir con la NES en el mercado occidental y nace la Sega Master System con un precio de lanzamiento de 200$.

Las especificaciones técnicas de la Master System superaban en muchos aspectos a los de su competidora:

- CPU Zilog Z80 (NEC D780C, Zilog Z80A o Zilog Z084004) a 3,54MHz para PAL/SECAM, 3,57 MHz para NTSC.
- ROM: de 8 a 256 Kilobytes, dependiendo del juego en memoria.
- RAM: 8 Kilobytes
- VRAM: 16 Kilobytes
- Gráficos controlado por un custom chip con núcleo Texas Instruments TMS9918 proporciona:

*Gráficos a 256 x 192 (modo de las SG1000 /SC3000)

* Gráficos a 248 x 192

* 64 colores, 32 simultáneos (16 para los sprites, 16 para el fondo)

* 64 sprites de 8x8, 8x16 o 16x16 por hardware

* Scroll por hard de toda o parte de la pantalla (arriba /abajo/izquierda/derecha)

- Sonido de serie viene con un Texas Instruments SN76489 que proporciona 3 canales de sonido de onda cuadrada y 1 de ruido blanco.
- 2 tomas joystick tipo Atari variante Sega
- Slot de Cartuchos en la parte superior
- Slot de tarjetas en el frontal (solo en Master System I)
- Bus de ampliación (Trampilla inferior en la Master System I)

A pesar de esta superioridad técnica, la Master System no alcanza en EE.UU. el nivel de popularidad de la NES por diversas causas, entre ellas el retraso en el lanzamiento y un número de cartuchos de otras compañías distintas a Sega mucho menor. Esto último debido al contrato que Nintendo obligaba a suscribir a quienes querían licenciar juegos para la NES, con cláusulas de exclusividad o retrasos de varios años entre la aparición de un juego en NES y en otras plataformas (esto le valió varias reprimendas del gobierno japonés, pero siguió en sus trece hasta su derrota legal por Codemasters). La Master System vendió 125.000 consolas en los primeros cuatro meses y la NES 2.000.000.

Sega sabía que sin una buena colección de juegos de nada serviría tener una consola superior a la de su competidora y ante la imposibilidad de contar con grandes juegos y licencias de las third parties decide lanzarse a la creación de nuevas franquicias buscando hacer sombra a las de la gran N.

Aunque el resultado es des-





igual no se puede negar que Sega lanza en el primer año grandes títulos como son los primeros Alex Kidd y Wonderboy, dos sagas que continuaron a lo largo de los años y que en el caso del primero fue considerado la mascota oficial de Sega hasta la aparición de Sonic. Alex Kidd in Miracle World es la primera aventura del personaje que cuenta con seis títulos en diversas plataformas, es un típico plataformas en el que manejamos al protagonista que da título al juego en el cual tiene que superar 17 fases, salvando diversos obstáculos, enemigos, y recolectando objetos, para liberar al planeta Aries de las manos del gobernante tirano Janken el grande. Sega lanzó en 1986 para recreativas el Alex Kidd: The Lost Stars que versionaría en 1987 para su consola. Wonder Boy (conocido en Japón cono Super Wonder Boy y en América del Norte como Revenge of Drancon (traducido al castellano como la venganza del Dragón) es un juego desarrollado por Escape, siendo



el primero de una serie de videojuegos que consta de cinco secuelas. Se programó originalmente para recreativas y posteriormente se portó a Sega SG-1000 y Master System, Activision se encargó de hacer las versiones de microordenadores.

Otros juegos reseñables de la Master System en 1986 fueron los magníficos arcade Astro Warrior y Fantasy Zone o el fantástico juego de lucha Black Belt, títulos de acción como el Rambo: First Blood Part II . No podían faltar en el catálogo juegos deportivos como Super Tennis o de conducción como el World Gran Prix.

Mientras tanto Nintendo y otras compañías seguían aumentando el catálogo de la NES con joyas como The Legend of Zelda. No podemos olvidar tampoco que en 1986 se lanza el primer juego de otra gran saga: Metroid. Fue originalmente concebida por Gunpei Yokoi para la compañía japonesa Nintendo y se ha convertido en una de las franquicias más exitosas de dicha compañía. La serie de juegos Metroid narran las misiones de la cazarrecompenzas Samus Aran en un ambiente de ciencia ficción el cual ha sido comparado con el de las películas de Alien debido a sus diversos ambientes. Los elementos centra-



les de la trama son los aterradores organismos llamados Metroid, y los Piratas Espaciales, los cuales tratan de explotar los poderes de los Metroids. El juego combina

la aventura basada en la exploración y la colecta de ítems con dinámicas de plataforma y 'shooter'. Junto con el primer Zelda, el Metroid colaboró en gran medida en la “deslinearización” de los videojuegos.

Otros juegos destacables de NES en el año que nos ocupa son 1942, Commando, Donkey Kong Jr., Ghosts 'n Goblins, Gradius, Popeye o el Mario Bros que había aparecido un año antes en Famicom.

Los ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad, Atari y MSX seguían lanzando nuevas revisiones de hardware y sobre todo un sinfín de títulos. Ultimate sigue sacando títulos con su Filmation II y llegan a las tiendas los magníficos Pentagram y Gunfright. Ocean Software con una perspectiva sospechosamente parecida a la de Ultimate lanza uno de los más grandes títulos de ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX: Batman, en el que deberemos salvar a Robin y que obtuvo una gran unanimidad de la prensa y gran éxito de ventas.



Los desarrolladores españoles siguen en la brecha con éxitos como los Livingstone Supongo o Cosa Nostra de Opera Soft o los Army Moves y las dos partes del Phantomas de Dinamic. Para el año siguiente queda el que posiblemente sea el mejor juego español de la historia: La Abadia del Crimen.

TEXTO: J.BARBERÁN



El personaje: Hayao Nakayama

Hayao Nakayama es un directivo atípico en el mundo del videojuego, en un mundo de ejecutivos y creativos estrella él es un hombre gris, de trabajo en la sombra. Cuando otros están todos los días en los medios, de él es prácticamente imposible encontrar una biografía, cuando otros aparecen en cada una de las ferias o las conferencias de sus compañías, él deja que sean otros los que den la cara frente a los medios.

Se incorpora como vicepresidente a Sega en 1984 coincidiendo con el lanzamiento en Japón de la Mark III, es uno de los responsables principales de la Sega Master System lanzada en 1986 en Europa y América, ascendiendo a Presidente y CEO de Sega hasta que en 1999 decide emprender un nuevo camino primero con Microsoft Japón y posteriormente con Virgin PLAY.

En los quince años de andadura en Sega se convierte en el alma de la empresa y el principal artífice de los éxitos y fracasos de la compañía en ese tiempo. No es posible pensar en una Sega ni en su particular competición con Nintendo sin Nakayama haciendo de contrapunto a Miyamoto, dos personas y dos personalidades diferentes que llevaron su forma de ser y sobre todo su forma de ver los videojuegos a las dos empresas que dominaron el sector en los 80s y los primeros 90s.

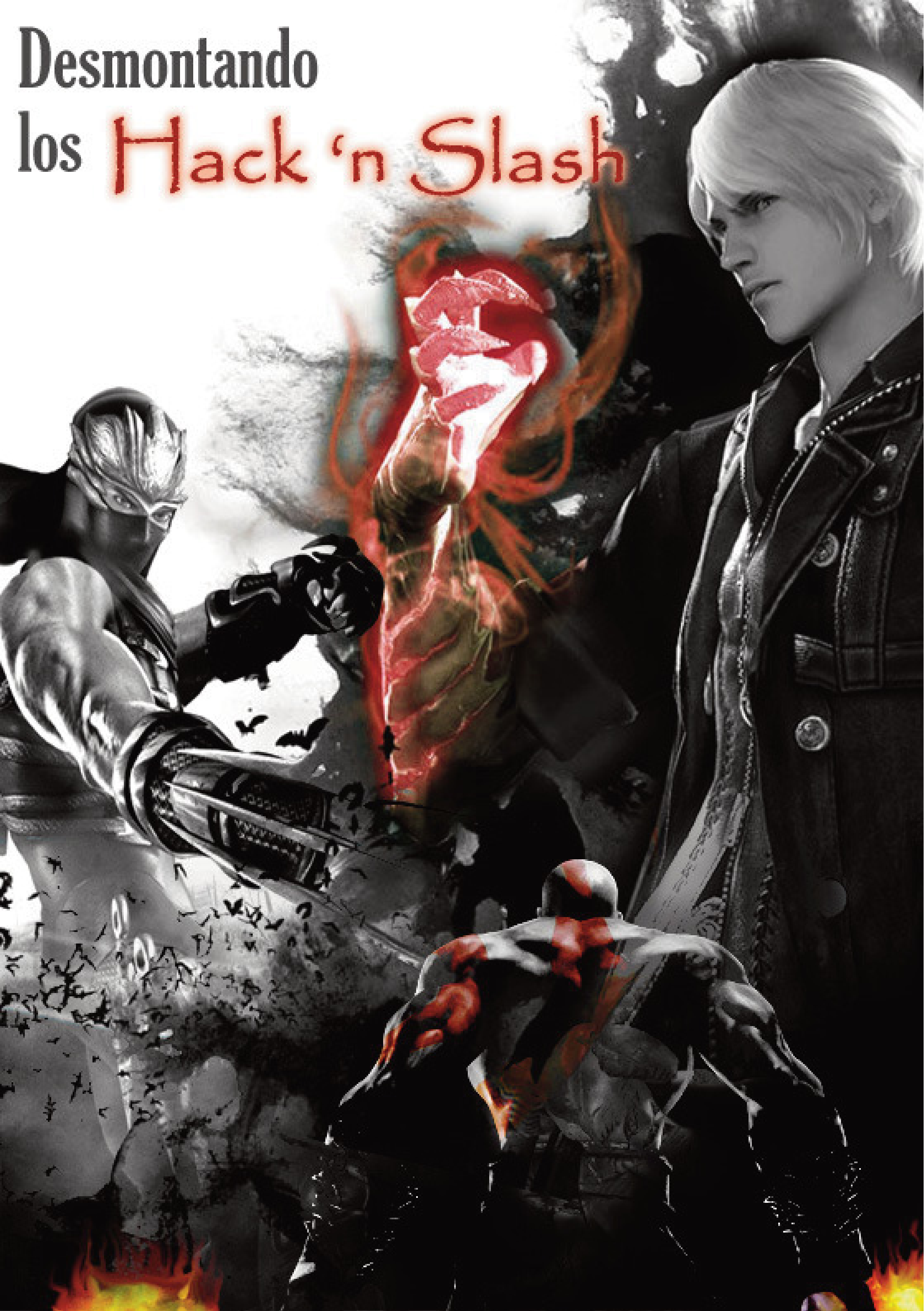
Sin ser un creativo al estilo Miyamoto, sí participa en todas las decisiones de la empresa tanto a nivel de consolas como de videojuegos y aunque son recordadas algunas malas decisiones suyas no debemos olvidar sus aciertos y sobre todo aquellos juegos en los que participó que tantas horas de diversión nos dieron a los que tenemos ya unos años.

En sus primeros años en Sega se dedicó en mayor medida a la creación y producción de consolas, se encontró la Mark III prácticamente desarrollada cuando se incorporó a la empresa japonesa pero participó como máximo responsable en la revisión y lanzamiento de la Master System así como del resto de máquinas de Sega.

Como productor ejecutivo de juegos la lista es también increíble: Sonic the Hedgehog (1991), Sonic the Hedgehog 2 (1992), Sonic CD (1993), Sonic the Hedgehog 3 (1994), Sonic & Knuckles (1994), NiGHTS into Dreams (1996), Christmas NiGHTS (1996), Sonic Jam (1997), Burning Rangers (1998) o Sonic Adventure (1998).

Participó en otros muchos juegos y revisó todos los que se lanzaron con el sello de Sega durante quince años.

Aparece un agradecimiento especial a Nakayama en el Lost Odysey de 2007.


Desmontando
los Hack 'n Slash

Desmontando los Hack 'n Slash

Pese a ser un subgénero relativamente nuevo, los hack and slash se han convertido en uno de los subgéneros más exitosos en su poco tiempo de vida. ¿Quieres saber el por qué de su éxito? Pues sigue leyendo...

Heredero de los buenos beat 'em up de finales de los 90, siendo una evolución directa de éstos, los hack and slash tienen varias características básicas que los hacen fácil de identificar para todos aquellos que no los conozcan.

Aunque erróneamente se puede considerar como hack and slash todo aquel título que se base en machacar enemigos sin piedad (como puede ser un Action RPG a lo Diablo, por ejemplo), lo cierto es que el término se acuña para hablar de aquellos títulos de planteamiento lineal que se basan en acabar con miles de enemigos realizando combos y acabando puzzles simples que permiten a vanzar en el desarrollo.

Nacidos de Sparda

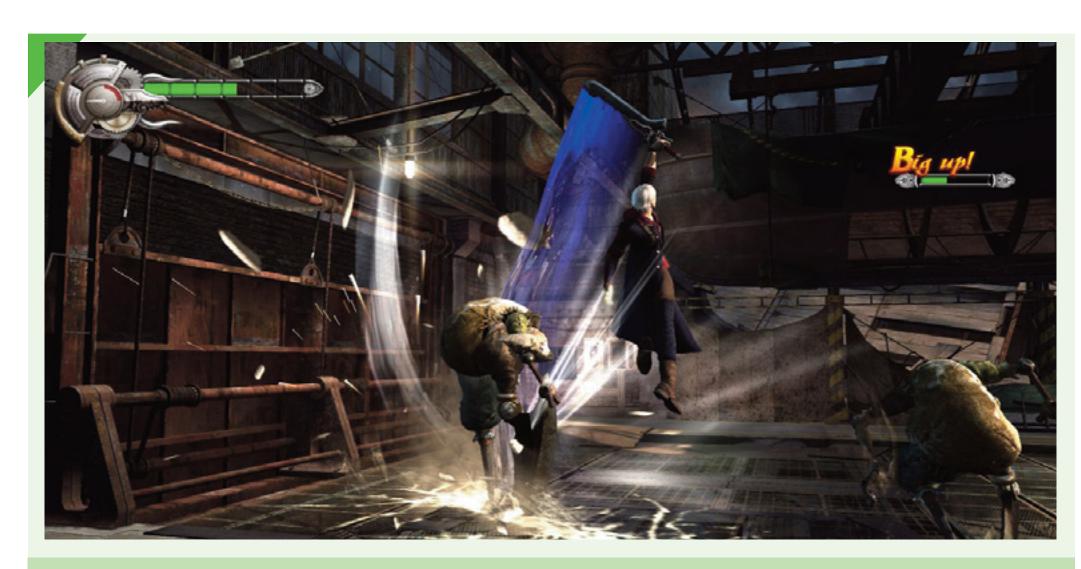
Aunque existen títulos anteriores que poseen algunos elementos del gameplay en común con él, el juego que se puede considerar pionero en el subgénero (tal y como se describe a día de hoy, como he dicho) es seguramente Devil May Cry, de Capcom. Originariamente pensado como Resident Evil 4, se le dió una vuelta de tortilla a su desarrollo de la noche a la mañana y salió a la venta tal y como lo conocemos hoy.

El juego cuenta la historia de Dante, hijo de un legendario demonio llamado Sparda, que en su tiempo se rebeló contra su Señor, y por extensión, contra su propia especie, derrocándolo y salvando a la humanidad.

Posteriormente a eso, Sparda se casó con una humana llamada Eva, con la que tuvieron dos gemelos: Dante y Virgilio, casi idénticos físicamente pero muy distintos en cuanto a ideas. Mientras que Dante era pasota y prefería mezclarse entre los humanos, Virgilio hacía gala de su sangre demoníaca persiguiendo varios objetivos que se asemejaban peligrosamente a los de un demonio común.

Sinónimo de calidad

Devil May Cry fue un éxito total tanto en ventas como en crítica,



Existe una forma sencillísima de reconocer a un hack and slash: combos, combos, combos, y por supuesto, muchos más combos.



consolidándose como una de las nuevas sagas con más futuro por delante, más aún viniendo por parte de la gran Capcom. Tras él, vino una desafortunada secuela que ha sido enterrada con el tiempo, y posteriormente, Devil May Cry 3, en calidad de protosecuela, que volvió a cosechar éxito allí por dónde pasaba e hizo suyo el concepto de que las secuelas siempre deben tener más acción y mejor para triunfar.

Creando escuela

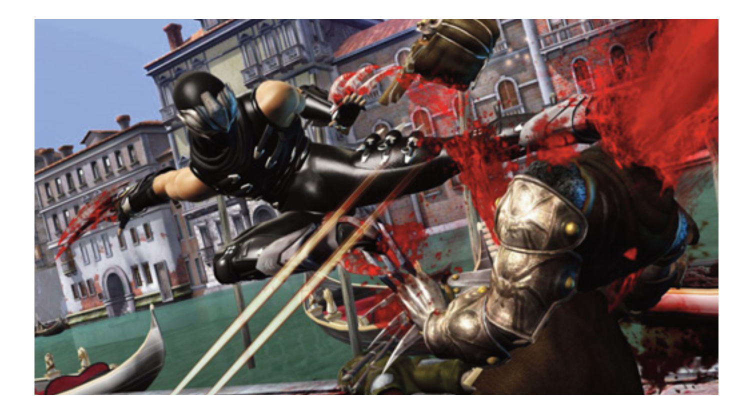
En el mismo lapso de tiempo llegaron al mercado otros títulos que pese a ser totalmente ajenos a Devil May Cry, compartían curiosamente muchísimos elementos de la jugabilidad y el mismo concepto. Los más destacables fueron Chaos Legion, un desafortunado intento por copiar el éxito de Dante con pocas mejoras jugables, y la saga God of War, que con el paso de los años se ha asentado como uno de los buques insignias de Sony y a su vez como la prueba de que los hack and slash son títulos que fácilmente pueden ser obras maestras a poco que se les cuide.

Encarnando a Kratos, un general espartano en la antigua Grecia, debemos hacernos paso enfrentándonos a varios Dioses y enemigos varios para acometer su misión. Siguiendo el mismo sistema de juego y haciendo suyas varias características que ya poseía Devil May Cry (como el hecho de que algunos jefes finales sean de un tamaño descomunal, como lo era Mundus al final del primer DMC), God of War se hizo rápidamente con el título de must have, definiendo cada vez más el subgénero tal y como lo conocemos a día de hoy.

Recolectando gemas

Una de las características más comunes del subgénero, a parte de los combos, que luego explicaré, es el hecho de que según cómo se eliminen a los enemigos éstos dejan de "propina" varios ítems recolectables que sirven a su vez para comprar varias recompensas. En Devil May Cry eran gemas rojas, por ejemplo, que permitían comprar combos e ítems de ayuda/sana-

Aunque Devil May Cry instauró las bases del subgénero, poco a poco los juegos que han bebido de su fórmula han ido añadiendo elementos nuevos. Chaos Legion lo intentó y se quedó a medias.



ción para hacer la aventura más fácil.
A parte de esta característica, el subgénero tiene otros patrones comunes, como puede ser también el hecho de que el pilar esencial de la jugabilidad sean los combos.

Pocos subgéneros son tan difíciles por naturaleza como este. Es famoso por ejemplo el modo Dante Debe Morir de Devil May Cry, o los niveles de dificultad más allá del normal en Ninja Gaiden, los cuáles necesitan un cierto número de horas para ser dominados.

Cuánto mejor elimines a los enemigos, más objetos dejarán al morir, que a su vez permiten comprar más combos y a su vez permiten que los enemigos suelten más objetos. Aunque parezca paradójico, es una mecánica que funciona, y de hecho convierte al hack and slash en un subgénero bastante hardcore.

Difícil hasta decir basta

Ya que se comenta la faceta hardcore, hay que hablar de la dificultad. Pocos subgéneros son tan difíciles por naturaleza como este. Es famoso por ejemplo el modo Dante Debe Morir de Devil May Cry, cuya superación sólo se le atribuye a los más experimentados, o los niveles de dificultad más allá del normal en Ninja Gaiden, que son verdaderamente insufribles. Y es que no es para menos, a nivel jugable los hack and slash son un género exigente, que exigen al jugador un cierto número de horas para dominar una cantidad de técnicas que le permita avanzar. El ejemplo más radical es Ninja Gaiden, como he dicho, dónde hasta el nivel normal puede suponer un enorme reto capaz de frustrar a jugadores bastante experimentados.

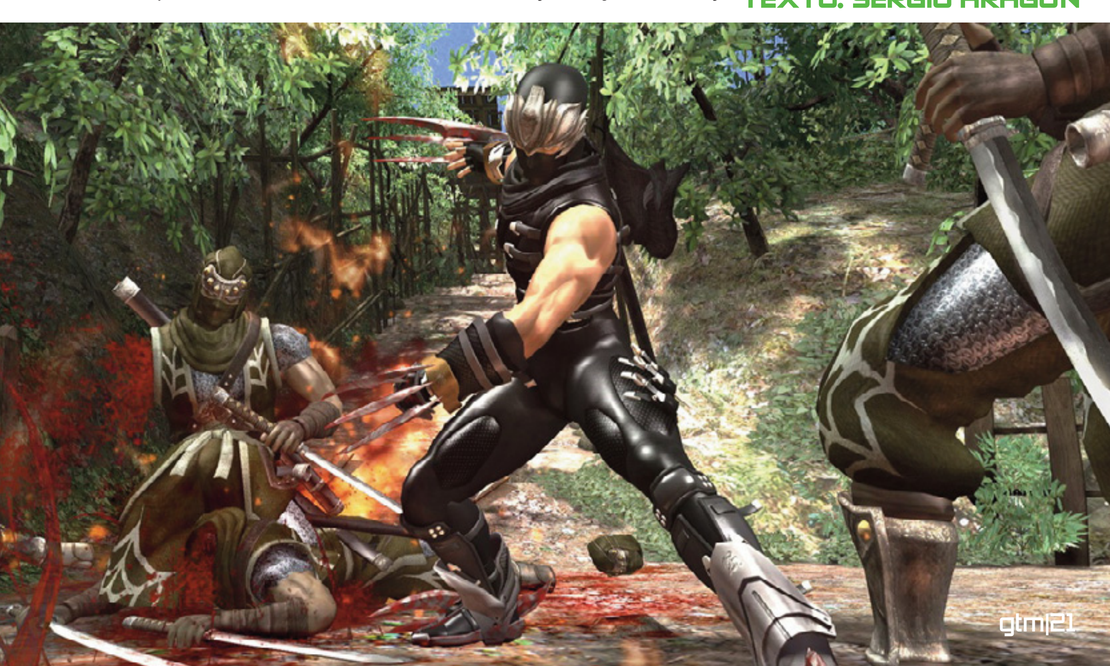
Además, un elemento que empiezan a compartir varios títulos es la violencia, sobretodo los mencionados ya Ninja Gaiden y God of War, llegando a niveles de gore ridículos en muchas ocasiones.

Mirando hacia el futuro

Desde su concepción allá por principios del presente siglo, los hack and slash tienen un gran camino por delante. Hace relativamente poco salieron a la venta Ninja Gaiden 2 y Devil May Cry 4, secuelas de juegos ya consolidados como clásicos y de jugada obligada para cualquier gamer que se precie. A la vuelta de la esquina están Ninja Gaiden Sigma 2, una adaptación para PlayStation 3 de Ninja Gaiden 2, y Bayonetta, un excéntrico juego que posee a una bruja como protagonista la cuál usa su cabello como principal arma, y que promete dar que hablar desde su salida.

En conclusión, los hack and slash acaban de nacer, y tienen un gran camino por delante debido a su profundidad jugable y a su naturaleza puramente hardcore, pese a vivir en un mundillo que se mueve cada vez más hacia el mercado casual.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN





GTM Opina...

Medidas Anti-piratería (o anti-algo)



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

La piratería es tan antigua como la propia industria del entretenimiento electrónico. La idea básica ha sido siempre la misma: Tener más por menos dinero.
Tan antigua como la piratería han sido los sistemas anti-copia. Encargados de salvaguardar los intereses y los derechos de las compañías y creativos.

Con la llegada del soporte CD-ROM y con la democratización de las regrabadoras de CDs se abrió la puerta a una nueva variedad de piratería mucho más práctica y rápida: Cada uno lo podía hacer en su casa tranquilamente. Digamos que dejó de ser un negocio clandestino y paso a ser una actividad social más (¿Quién no se ha intercambiado contenido descargado con los amigos?)

Poco después de la llegada del CD se extendió el uso de las sempiternas CD-Keys, de amplia difusión aún hoy en día.
A pesar de los esfuerzos de las compañías, los servidores piratas crecían a un gran ritmo, al amparo de puertos diferentes que permitían jugar con el juego modificado.
Hasta ahora hemos visto que los esfuerzos de las compañías rebotaban futílmente contra la firme determinación de piratear, que además de la ventaja del precio, parecía tener cierto prestigio social "Mira que tonto es, que se lo pilla original".

Todas estas actitudes son lamentables, pero a pesar de ello las compañías deberían comprender que los piratas de hoy no son sus enemigos, son los posibles compradores del mañana. Y que no van a ganar nada si se dejan guiar por el resentimiento y el revanchismo. ¿Por qué digo esto?
Muy sencillo: Half-Life 2 sentó un oscuro precedente obligándote a registrar el juego online y dando la espalda a todos los usuarios sin línea contratada. La famosa protección anticopia Star-Force, más parecida a un virus que a ningún otro tipo de software. Y la ya más flagrante decisión de quitar el juego por LAN de el esperadísimo Starcraft 2. Todas ellas decisiones desastrosas, escudadas en "evitar la piratería", si bien el caso del Starcraft 2 es más bien un torpe intento de vender más copias (Entre hermanos que normalmente compartirían una copia, por ejemplo).
Pero Señores de Blizzard... ¿Son ustedes idiotas o que demonios les pasa? Saben tan bien como yo que el juego estará disponible para descarga ilegal, crackeado, y con un parche para jugar en LAN un par de semanas antes de que ustedes lo lancen.
¿Se creen que sus fans son tontos? ¿Creen que porque les admiren tienen derecho a maltratarlos descaradamente?
FX ya demostró en su día que la mejor manera de vencer a la piratería es sacando juegos a 20 € totalmente localizados y con un buen manual-guía a todo color.
Gracias a Blizzard son los jugadores "legales" y no los piratas los que pagarán el pato a costa de perder "features" que deberían estar en su juego. ¿Medidas anti piratería? ¡JA! Blizzard ha atravesado una línea muy peligrosa. No me gustaría estar en la piel del que tuvo esa brillante idea...



GTM WARS

duelo de opiniones entre redactores

Este mes hablamos de:

Los doblajes en los videojuegos



GONZALO MAULEÓN
COORDINADOR

Puede sonar a perogrullo, pero no por ello debe caer en el olvido: Cuando más se disfrutan de las cosas es cuando estas se producen en tu lenguaje materno. Es un axioma que como dicen en mi pueblo "de abuela". Inexorable y demostrable en cualquier ámbito y circunstancia. Sin embargo parece ser un concepto ajeno a las compañías.

De un tiempo a esta parte se puede observar como un apartado tan importante en un videojuego como es el doblaje, pasa casi a ser un aspecto secundario. Tanto es así que en los últimos años hemos celebrado como verdaderos triunfos la llegada de grandes títulos como FallOut 3. ¿Pero que es de todos esos grandes monstruos que han decidido venir sin una pista de audio en el idioma de Cervantes? La tan manida excusa de la falta de espacio ya no tiene razón de ser. ¿Por qué? Muy simple: No es mas que un engañabobos.

Pero aun hay quien se atreve a sentar cátedra al asegurar que un videojuego como mejor se disfruta es en VO, y a mala gana aceptaremos los subtitulos. A todos esos snobs de nuevo cuño me gustaría invitarles a una reflexión: Muy a nuestro pesar los juegos carecen de VO, puesto que no son más que polígonos puestos en pantalla a los que un actor de primera fila (en muy pocos casos) o de quinta (lamentablemente en muchos más) presta su voz. Y sí, actores malos, rematadamente malos, los hay en nuestras fronteras y fuera de ellas.

Pero dejando de lado esta temática, que puede dar para uno y quince GTM Wars, lo cierto es que hay muy pocas compañías que a día de hoy apuesten de manera firme en un trabajo que a su juicio les reporta tan pocos beneficios... Cuanto menos curioso si tomamos como base el nada des-

preciable desembolso que debemos pagar por un título.

Lanzo una pregunta al aire ¿Es justo desembolsar el mismo dinero por un juego completamente localizado a nuestro idioma que por uno en completo en inglés? Si atendemos a la ética y a la moral, parece dificil de concebir, puesto que el primero aparentemente entraña un trabajo extra. Ahora bien: ¿Es justo que tengamos que pagar como un juego doblado, localizado y vendido en nuestro territorio el doble o el triple que el mismo producto vendido fuera de nuestras fronteras? ¿Les suena algo de esto, señores de Square, Capcom, Atari... Valve? La excusa de la piratería hace mucho tiempo que dejó de tener su sustento.

Pero todo ello nos lleva a tener que dar las gracias por recibir lo que aparentemente nos merecemos por trato y consideración. Paradójico. Mientras, miraremos al horizonte esperando que ese pequeño gran milagro llamado FallOut 3 pueda tal vez llegar a abrir camino en un mundo donde estamos condenados a padecer los sinsentidos de vivir en el lugar equivocado.





Miguel Arán
Redactor

Dicen que es para gustos que existen los colores. Lo mismo pasa con los doblajes: Lo mismo te encuentras con gente que prefiere oir hablar a los personajes en español aunque sea con interpretaciones atroces y credibilidad nula, como con su contrapunto sibarita que prefiere la V.O.S. al mejor de los dobales.

Dicho esto se evidencia lo que pasa con todos y cada uno de los doblajes que se realizan, y es que nunca llueve a gusto de todos. Cosa de la que se aprovechan las compañías a la hora de negarse a localizar al 100% los títulos (cuando por ejemplo, en un blu-ray, cabrían perfectamente dos pistas de audio y todos tan contentos).

A título personal diré que siempre he preferido los juegos doblados. Y que salvo excepciones y/o despropositos totales, siempre he preferido una versión decente en castellano a una extranjera magistralmente interpretada.

Como ejemplo siempre se pone el doblaje de Metal Gear Solid. No nos engañemos, y caigamos en el error de endiosarlo. El del MGS es un doblaje muy normalito. Tiene voces excepcionales (Snake Vallés, Ocelot...etc). Pero alguna no pega ni con cola (ejem... ¿Meryl?). A pesar de que el balance es muy positivo, la fama del doblaje le viene de ser algo simbólico, uno de los primeros juegos íntegramete en castellano, que todo parecía indicar



que sentaría precedente.

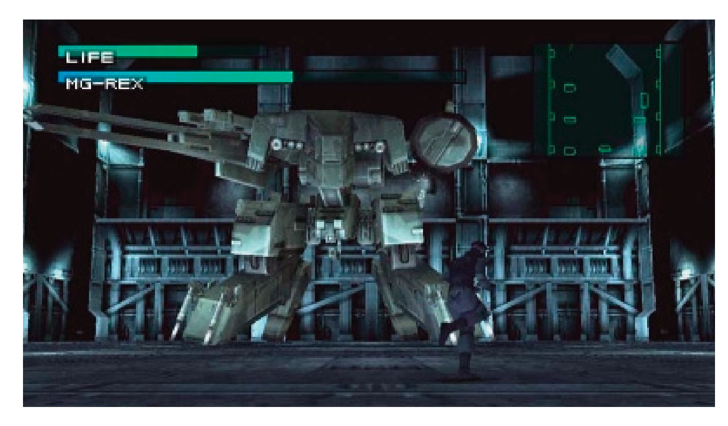
Hoy en día vemos que eso no fue así, al menos hasta hace bien poco. Y aún hoy en día muchas grandes compañías se niegan a costear un doblaje para sus grandes franquicias bandera (Metal Gear, Final Fantasy, Resident Evil...etc) Que aún hoy, en las puertas de la segunda década del

siglo XXI recibimos en íntegro inglés.

El mercado ha crecido mucho en estos últimos años, ahora maneja muchísimos más ingresos que antes, también han aumentado los inversiones necesarias. Pero en general hay mucha más bonanza económica como para convertir el doblaje en un buen hábito y no en algo destacable por extraño de encontrar.

Para ser justos, hay que recordar que no es lo mismo doblar un RPG con 2500 líneas de texto que un juego de lucha donde los alaridos se pueden dejar en versión original. Hablando de justicia: ¿A quién le corresponde ser juez en el asunto del doblaje?¿Quién ha de decidir en última instancia si un doblaje marece la pena o no? Pues nosoros. Los propios usuarios, con las ventas de títulos precedentes.

Si nos llega un título muy bien localizado y lo compramos, estamos fomentando esta práctica. Si llega con un doblaje bochornoso y vende aún menos que en versión original las compañías tomarán nota. Las compañías podrán apelarnos con sus argumentos en forma de ofertas jugables. Pero es a los jugadores, a sus clientes, a quien les corresponde dictar sentencia sobre como se han de hacer las cosas. Es nuestro hobby y son nuestros gustos, si el mercado habla alto y claro, las compañías solo pueden obedecer, impotentes.



Y el mes que viene:

Fusiones entre compañías: ¿Benefician, o perjudican a los jugadores?


N.GIZZADA

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

Expandiendo la franquicia hacia lo portátil, otra vez

Anunciado a la vez que la versión para PSP (Birth by Sleep) y la versión para móviles (Coded), Kingdom Hearts 358/2 Days está a la vuelta de la esquina, despejándonos varias incógnitas acerca de Roxas y la organización XIII.



Tras el éxito de Kingdom Hearts II y posteriormente el de Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA), era obvio que la franquicia iba a continuar de cualquier manera.

Al igual que ocurrió con Final Fantasy, Kingdom Hearts ahora salta a otras plataformas más allá de aquella que vio la saga nacer (PlayStation 2), sin contar ese pequeño experimento/spin-off mezcla entre juego de aventura y cardgame llamado Chain of Memories.

Protosecuela portátil

Precisamente los eventos de Kingdom Hearts 358/2 se sitúan justo después del mencionado Chains of Memories, situándose a su vez antes de Kingdom Hearts 2.

Así, tendremos opción de conocer más acerca de Roxas, personaje que se podía controlar en Kingdom Hearts II, y a su vez, sabremos más de la Organización XIII, de gran importancia a partir también de la segunda entrega.

Como se puede suponer, eso le da cierta aura de misticismo y oscuridad a la entrega, pues la Organización XIII ya dotaba a Kingdom Hearts II de cierto aire adulto y en cierto modo, umbrío.



Algo que llama muchísimo la atención del título es el apartado gráfico del que presume. Poco tendrá que envidiar a la versión para PSP.

Revolucionando el catálogo

Algo que llama la atención muchísimo de este título es obviamente el potencial gráfico del que parece presumir.

Aunque por una parte no es extraño viniendo de un título de Square-Enix, la cuál tiene en su haber ya varios para Nintendo DS que impresionan a nivel técnico (Final Fantasy III y IV, por ejemplo), por otra parte sigue sorprendiendo cuánto de sí puede dar Nintendo DS, cuando precisamente los títulos mencionados han sido desarrollados por compañías totalmente ajenas y externas a Square Enix (compañías comunes, vaya). Así que uno no se puede dejar de plantear hasta qué punto se está malgastando la potencia de una consola que puede presentar verdaderas maravillas en pantalla, como hace el título que ahora nos ocupa.

No hay más que ver las capturas que acompañan a este avance: las animaciones y modelados poco tendrán que envidiar a la futura versión de PSP (y eso ya es mucho decir, eso sí, salvando un pelín las distancias).

Además, debido a que el juego comparte el mismo género que sus hermanos mayores, Action RPG, el framerate tiene que dar la talla y no se pueden presentar modelados detallados o

Los eventos de Kingdom Hearts 358/2 Days se sitúan justo después de Chain of Memories (GBA), y a su vez, antes de Kingdom Hearts 2, ayudándonos a saber más sobre Roxas y la Organización XIII.

animaciones holgadas a cascoporro sin haber una optimización detrás. Y ahí es dónde el juego sorprende, porque aunque no vaya a 60 frames por segundo, el juego es jugable (valga la redundancia), lo que le añade más mérito al apartado técnico del juego.

Como colofón, está el hecho de que el juego posee secuencias de video como están acostumbrando a hacer varios títulos de Nintendo DS a estas alturas, acortando las distancias entre este título y las versiones de sobremesa.

Aunque no vaya a 60 frames, el juego es jugable, lo que le añade más merito a los gráficos

El hermano pequeñín

Como acabo de decir, Kingdom Hearts 358/2 Days conserva el mismo género que las versiones de Kingdom Hearts para PS2, Action RPG. Eso significa que el sistema de juego se mantiene intacto, si bien hay ciertas diferencias debido al potencial de la portátil (como es comprensible), incluso se ha respetado el sistema de juego tradicional, limitando el uso de las dos pantallas de las cuáles se sacaba bastante provecho en otros títulos de la compañía como The World Ends With You. Así que el juego se controlará casi exclusivamente con la cruceta direccional y los cuatro botones clásicos, dejando de lado las filigranas que se podrían hacer con el stylus.

Personalmente lo veo un acierto hasta cierto punto, ya que aunque se conserva la esencia original de un juego que podría parecer demasiado extraño y demasiado poco fiel a las entregas anteriores si se

Una saga sorprendentemente adulta

Por si alguien no lo recuerda, Kingdom Hearts fue al principio un mero experimento por fusionar dos franquicias distintas, Final Fantasy, buque insignia de la por aquel entonces Squaresoft, y varios personajes y lugares del Universo Disney, que combinados daban lugar a una extraña mezcla dónde el aire infantil era meramente anecdótico.

Resultando un éxito de ventas y crítica (de forma más que merecida, por supuesto), la secuela no se hizo esperar, presentando personajes y motivaciones más adultas que dejaban la faceta infantil de la saga más aparcada que nunca.

El juego se controlará casi exclusivamente con la cruceta y los botones principales.



usa un control demasiado “original”, por otra parte puede hacerse tosco controlar un Action RPG tan movido y frenético como lo es Kingdom Hearts con una simple cruceta digital.

Una última multisorpresa

Para acabar, debo comentar el modo multijugador implementado en el juego, en el cuál podremos completar varias misiones alternas al modo principal para un jugador hasta un máximo de cuatro jugadores en total. Dichas misiones podrán completarse en cooperativo o competitivo (o bien colaborando para acabar la fase, o bien compitiendo por ver quién es el mejor jugador), y además se dispondrá de una pizarra con la cuál comunicarse con el resto de personajes.

Cada jugador poseerá características e ítems únicos, diferenciándose bien entre ellos.

Aunque parece ser que los niveles serán cortos y dirigidos hacia un público bastante casual, es un gran aliciente para un título que ya pinta suculento depor sí.





Confirmado por el propio Tetsuya Nomura, el juego poseerá un aire más oscuro y adulto, debido al protagonismo de Roxas y la Organización XIII.

Valoración:

Sorprendente en muchas facetas, Kingdom Hearts 358/2 Days promete, y mucho.

Desde el apartado gráfico, hasta el sorprendente modo multijugador (sin olvidar cosas como el control clásico), el título promete ser uno de los grandes de este año y también del catálogo de la consola.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

Soul Calibur Broken Destiny

Grandes exclusivas para esta nueva etapa de PSP



Si hay una consola que ha salido reforzada del E3 esa ha sido PSP. Soul Calibur Broken Destiny es solo uno de los múltiples juegos exclusivos con cierto renombre que nos llegarán en los próximos meses.

Soul Calibur Broken Destiny llega a PSP como uno de los títulos importantes para la consola junto a Gran Turismo Portable, Metal Gear Solid Peace Walter o Tekken 6.

Si bien, la saga se ha situado dentro del privilegiado grupo de referentes dentro del genero beat´em up, ha sido mucho el desgaste que ha sufrido desde que el Soul Calibur original maravillase al mundo en Dreamcast y no será menos lo que esta nueva versión del clásico de lucha tiene que demostrar (con debut previo como Soul Blade en psx). Esta nueva entrega pretende seguir la línea marcada por Soul Calibur 4, rediseño gráfico de personaje incluido, para mostrar unos combates espectaculares, equilibrados al máximo y accesibles a todo tipo de jugadores.

Gráficamente promete ser uno de lo máximos exponentes de la portátil de Sony y por lo mostrado hasta ahora a buen seguro que lo va ha conseguir. Si los gráficos en PS2 ya eran sobresalientes, esta nueva entrega promete superarlos. Además la intención de Namco es que la velocidad del juego no se vea afectada lo mas mínimo con respecto a la cuarta entrega, pese a las limitaciones técnicas de PSP.

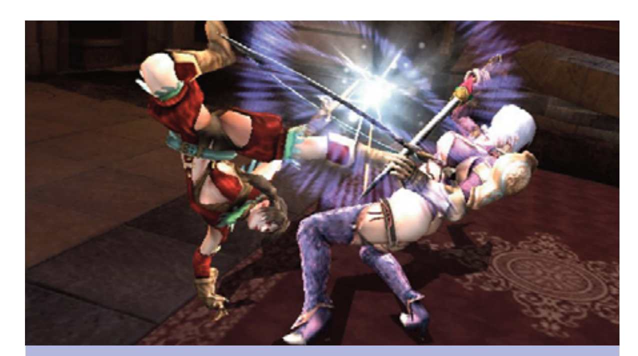
El elenco de personajes será de nada menos que treinta, los cuales iremos desbloqueando según avancemos en el juego. Entre lo personajes encontraremos a clásicos de la saga como Nightmare, Ivy, Taki, Kilik, pero también nuevas incorporaciones entre las que destaca por encima de todos Kratos el protagonista de God of War, protagonista que será exclusivo de esta versión de PSP.

En cuanto a los modos de

juego, Namco no ha desvelado nada sobre si incluirá algún tipo de modo historia o “Maestro de Armas” además del clásico modo arcade, lo que si está confirmado es que tendrá multitud de posibilidades online pudiendo aprovecharse al máximo de la conexión wifi de PSP.

En definitiva, un gran juego que viene a engordar el número de juegazos que llegarán a nuestra PSP durante el último trimestre de 2009 y el primero de 2010. A buen seguro que a la nueva PSP-go la espera un gran futuro por delante si las compañías continúan apoyando a Sony como lo están haciendo en este periodo inicial de lanzamiento de la nueva consola.

Sophitia continuará siendo una de las luchadoras mas bellas en esta nueva entrega.



El modo online nos permitirá disputar frenéticos combates desde cualquier sitio en el que dispongamos de una conexión wifi.

Valoración:

El juego pinta realmente bien pese a que probablemente sea una versión portátil con pocas novedades respecto a lo mostrado en Soul Calibur IV. Aún así, la inclusión de Kratos como personaje jugable y sus posibilidades online mediante wifi seguro que animan a mas de uno a apostar por esta versión del clásico de la lucha.

Estaremos atentos a futuras noticias que nos puedan definir un poco más como será finalmente el juego de Bandai-Namco.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

WARRIORS OROCHI 2

Dos universos colisionan... (De nuevo)



Las fuerzas demoníacas vuelven a hacer de las suyas y de nuevo nos toca a nosotros meterlas en vereda. Una entrega más para repartir mamporros a diestro y siniestro, eso sí, más anacrónica que nunca.

A nadie sorprende ya este movimiento por parte de Koei.
Siguiendo firmemente los pasos de su anterior entrega, esta vez nos encontramos con una revisión de la ya muy trillada excusa de: "¡Oh, no! Nuestros universos han colisionado por culpa de un malo maloso y sólo podremos derrotarle si unimos fuerzas contra el" El argumento toma lugar después de la primera entrega, con Orochi muerto y sus acólitos deseosos de invocarle de nuevo, y es precisamente eso lo que tendremos que evitar..

El concepto pierde fuelle

Ha pasado mucho tiempo desde que Dynasty Warriors 2 apareciera en PS2 popularizando el concepto de beat'em up 1 vs 1000. Desde aquel entonces las diferentes entregas, lejos de ser una evolución jugable, se han dedicado a maquillar la idea básica (Mamporros abundantes, enemigos volando por doquier y coreografías espectaculares) con pequeños añadidos que, si bien no eran especialmente destacables, si resultaban unos efectivos alicientes para volver a una mecánica de juego muy adictiva de por si.

Ahora la cosa es un poco diferente. El sistema gráfico de las últimas entregas de sobremesa es sencillamente vetusto, y la dejadez y el continuismo se deja ver en demasiados apartados. La única solución que parece ofrecer Koei es ir añadiendo personajes de una entrega para otra. En este caso concreto, pasamos de setenta y pico que tenía la primera entrega, a 92 con los que contará esta segunda.

Es importante destacar que los personajes de la saga DW

aparecen con sus diseños de DW5, en vez de con los del DW6. Maniobra que puede deberse perfectamente al descontento que ocasionaron dichos rediseños en la mayoría de fans.

Hemos hablado del flojo apartado gráfico en las máquinas de sobremesa, pero hay que reconocer que este apartado en PSP es más que solvente: A pesar de una espesa niebla (para ocultar el popping) y de un detalle inferior en personajes y escenarios, se trata de un juego muy rápido. La acción transcurre fluida, sin ralentización alguna incluso con centenares de elementos en pantalla, al menos así era en su primera entrega. Cosa vital para mantener su jugabilidad como ha de ser: Rápida y adictiva.

Las coreografías y los combos espectaculares: El verdadero alma de la saga "Warriors"



La inclusión del modo "Versus" ha sido probablemente la mayor sorpresa del título.

Valoración:

Con las sagas Dynasty, Samurai y Orochi Warriors siempre pasa lo mismo: Intentar describirlas es complicado ya que un profano debe jugarlas para comprender su esencia, para sentir esa jugabilidad repetitiva y simple pero viciante. En cambio para alguien que ya haya jugado sobra dicha explicación, porque ya sabe exactamente que es lo que se va a encontrar salvo algunos cambios triviales.

En resumen: Si eres fan de la saga tu verás si te interesa o no, y si no lo eres una sola partida bastará para que, o lo ames, o lo odies.

En estas sagas el inmovilismo (en cuanto a innovación) es a la vez ventaja e inconveniente.

TEXTO: MIGUEL ARÁN

MARVEL VS CAPCOM 2 HD

Uno de los mejores crossovers jamás creados.

Si no pudiste disfrutar en su momento de Marvel vs Capcom 2 en Dreamcast, Playstation 2 o Xbox, ahora es el momento, ya que en los próximos días volverá a estar disponible en Xbox Live y PS Network.



Los personajes más famosos de las franquicias Capcom y Marvel unieron sus fuerzas para protagonizar uno de los mejores juegos de lucha en 2D aparecidos en la pasada generación de consolas. Pese a ser un juego sobresaliente en todos los sentidos, no obtuvo todo el éxito que de él se esperaba debido a que en el año en el que salió a la venta, allá por el 2000, los jugadores preferían comprar juegos con gráficos 3D a los ya habituales gráficos 2D. Las pocas unidades existentes del juego causó que se revalorizase con el tiempo en los mercados de juegos retro, llegando en el caso de la versión Dreamcast a valer más de lo que costaba nuevo en tienda el día de su lanzamiento.

Por este motivo y en vista del número de jugadores que demandan una revisión del título, Capcom ha decidido adaptarlo a las HD y lanzarlo en las tiendas virtuales de Sony y Microsoft.

Si bien el juego será mucho mas cercano al original de lo que lo fue Super Street Fighter 2 HD Remix, ya que tanto el apartado gráfico, como el sonoro y el jugable seguirán siendo muy parecidos al del original, a excepción de pequeños









Spiderman, Venom, Lobezno, Gambito, Hulk, Ryu, Ken, Chun li, Jill Valentine, Megaman...Los personajes seguirán siendo su punto fuerte.

ajustes en los menús para adecuarlos a la alta definición.

En cualquier caso y pese a no presentar un rediseño gráfico de los personajes como si lo hizo el SSF HD REMIX, el juego seguirá valiéndose de las características que lo encumbraron como uno de los Beat´em up 2D mas completos, presentando 56 personajes jugables en equipos de 3, pudiendo hacer uno de los personajes del grupo irrupción en el combate en cualquier momento del combate y siendo posible realizar ataques especiales individuales o combinándolos con los de uno o dos compañeros. Todo esto combinado con una jugabilidad frenética, notablemente bien equilibrada y con mucha profundidad de ataques, hará de este Marver vs Capcom 2 HD uno de los mas jugados online. Siendo el juego online la mayor novedad que presenta esta revisión del clásico.

Veremos si finalmente Capcom nos sorprende con alguna novedad que pueda poner la guinda a un gran clásico.

Valoración:

En sus entregas para Dreamcast, PS2 y Xbox ya fue un juego realmente atractivo.
Ahora, 9 años después, hará las delicias de los jugadores que no pudieron disfrutar de él en su momento, pero también de los que disfrutaron a fondo de él y quieran probar sus habilidades online.
El precio será un poco alto para lo que venimos viendo en PS Network p Xbox Live, cerca de 15€, veremos si finalmente el juego cumple todo lo que se espera de él.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA



WOLFENSTEIN

Vuelve el "clásico"

La saga que popularizó los FPS en 3D, allá por 1992, vuelve a las consolas y ordenadores con una historia que mezcla nazis y ciencia ficción. Raven tiene el honor y la obligación de hacer un juego a la altura del nombre que le da título

Hablar de Wolfenstein es hacerlo de un clásico, el más clásico de hecho entre los FPS ya que fue el primer gran juego de este genero en 3D y aunque las imágenes de este título puedan parecer hoy obsoletas y casi ridículas, sentó las bases de los juegos que ocupan hoy la mayor parte del espacio de las tiendas de videojuegos.

Tras el desigual Retorno al Castillo de Wolfenstein de la pasada generación de consolas, Raven Software anunció hace casi cinco años el lanzamiento de un nuevo título de la saga para PC, Xbox360 y PS3.

Encarnaremos de nuevo al soldado aliado William "B.J." Blazkowicz y deberemos evitar que las fuerzas nazis se recuperen de las últimas derrotas a manos de los aliados gracias a un proyecto de nombre "Sol Negro", se trata de una investigación del ya conocido Heinrich Himmler relacionada con una posible manipulación de fuerzas oscuras, este componente será fundamental a lo largo del juego ya que Blazkowicz dispone de un amuleto mágico que le permite transportarse a una dimensión paralela y desconocida. En esta dimensión paralela (conocida como el "Velo"), el protagonista cuenta con poderes sobrenaturales, tales como la ralentización del tiempo o extrañas técnicas de combate que iremos aprendiendo a lo largo del juego. Cuando accedamos a la dimensión del "Velo", todo lo que nos rodee guardará la misma forma que en el mundo normal pero en una visión muy apocalíptica. Dentro de esta dimensión los enfrentamientos contra los nazis se prodigarán a pesar de encontrarnos en diferentes dimensiones, pues ambas están conectadas.



las imágenes muestran una calidad bastante alta, ¿se mantendrá en el juego?

Técnicamente el juego parece estar a la altura de los últimos lanzamientos aunque la poca información que se ha ido publicando a lo largo del desarrollo y que utilice “solo” una versión mejorada del id Tech 4 Engine está haciendo correr serias dudas acerca de su calidad final. La inclusión de la componente “fantástica” en el juego está provocando también infinidad de críticas por los usuarios más clásicos que buscaban un juego en la línea de los anteriores de la saga y no ven con buenos ojos un giro de este tipo.

En los primeros días del mes de agosto llegará a las tiendas para PC, PS3 y Xbox360 y podremos comprobar si está a la altura de uno de los juegos que en su día hicieron historia.

el amuleto mágico nos permitirá pasar a la dimensión paralela en la que contaremos con poderes sobrenaturales

Valoración:

No es sencillo hacer un juego nuevo de una saga clásica, por un lado tienes el nombre que asegura una cierta repercusión pero llega el momento de decidir hasta que punto se puede innovar y hasta donde se debe mantener la esencia del título original y es ahí donde solo los más grandes triunfan. En este caso se ha optado por una renovación asociada al componente sobrenatural que se ha incluido en el juego, de su idoneidad va a depender en gran medida el éxito o fracaso de este Wolfenstein y en Raven Software lo saben, los usuarios decidirán que les parece este giro en la saga..

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

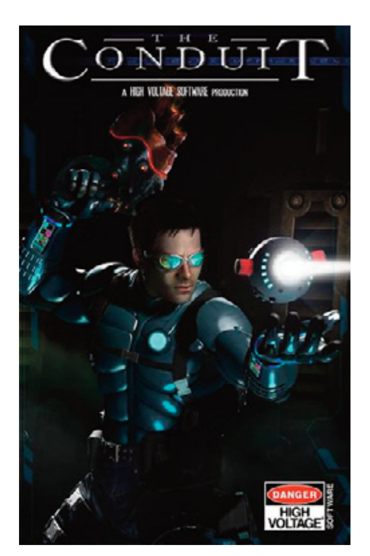


desarrolla: high voltage · **distribuidor:** sega · **género:** shooter · **texto:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+18

The Conduit

Un buen Shooter hardcore para Wii

Las altas expectativas que ha levantado High Voltaje con el motor gráfico Quantum 3 se tenían que confirmar con la llegada del juego que nos ocupa. El resultado es satisfactorio, pero nos quedamos con las ganas de que fuese aún mejor.

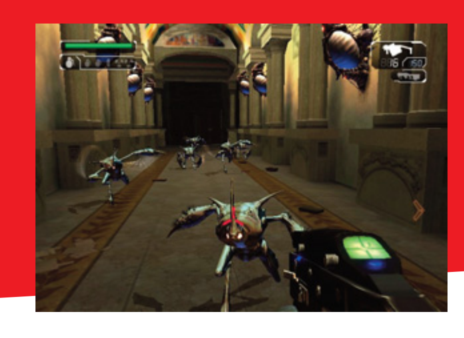


Al fin llega el juego The Conduit, no ha sido poco el tiempo que los poseedores de Wii han tenido que esperar a este juego, pero tras varios retrasos ya hemos podido jugar al juego que según High Voltage presentaría un nivel gráfico similar al de muchos de los juegos de Xbox 360 y PS3. The Conduit venia precedido por su Hype pero podemos afirmar que es esta ocasión si se han cumplido muchas de las promesas que High Voltage nos vendió durante el desarrollo. Sin mas dilación comencemos con el análisis.

El juego nos pone en la piel del agente Michael Ford el cual trabaja en una agencia secreta al servicio de los estados unidos. Pronto descubre que están sucediendo hechos extraños que tienen como fin el asesinato del presidente de los Estados Unidos y el inicio de un nuevo régimen

El motor gráfico Quantum 3 ha cumplido las expectativas y sitúa a este The Conduit entre los mejores gráficamente del catalogo de Wii.

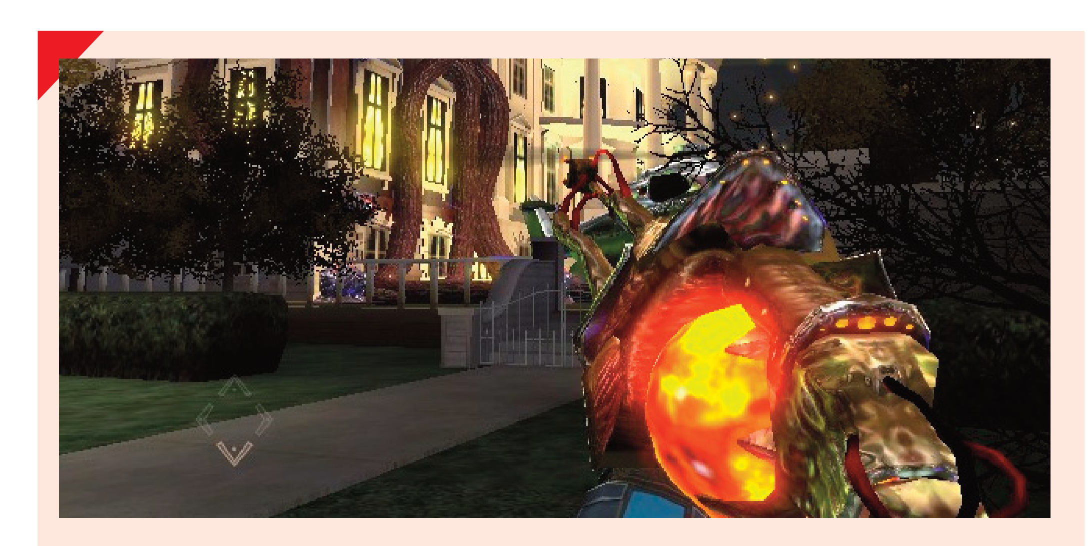




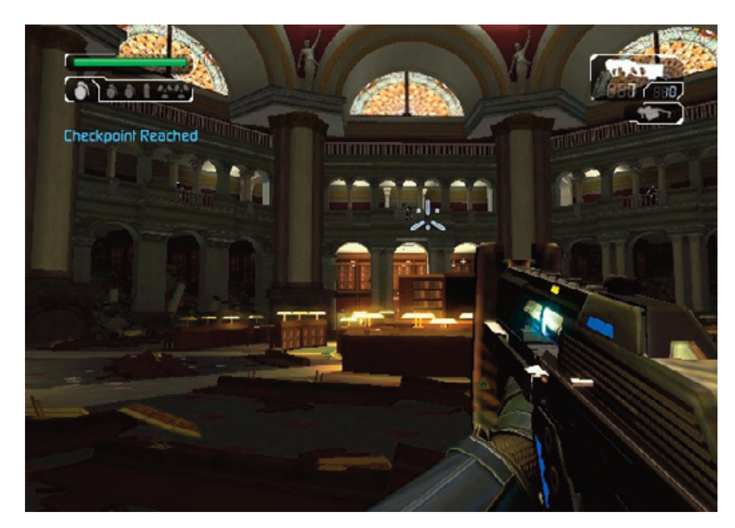
mundial para la humanidad. Como veis no se han estirado mucho con el guión y nuestro objetivo será salvar el mundo con la ayuda de nuestro traje, el cual tiene características especiales que nos permitirán recuperar la vida entre otras cosas, el EVA, el cual será nuestra llave en la aventura y el armamento que vallamos encontrando esparcido por el juego.

Gráficamente el juego presenta un nivel mas que destacable. El motor gráfico Quantum 3 cumple con su objetivo y es capaz de mostrar una gran multitud de enemigos en pantalla sin que la calidad o la fluidez se vean afectadas. Los escenarios presentan un acabado bastante bueno, aunque no dejan de ser pasillos a recorrer. Por otro lado, el juego presenta una ambientación totalmente lineal dentro del argumento en el que se encuentra, siendo el apartado artístico muy pobre, lo que hace que nos sorprendamos en muy pocos momentos durante la campaña. Los enemigos también presentan un nivel de detalle bastante bueno, si bien es cierto que no se acercan demasiadas veces a la pantalla, impidiéndonos ver las deficiencias en cuanto a texturas en comparación con los juegos de PS3 o Xbox 360. En definitiva, un apartado grafico bastante bueno tratándose de Wii y uno de los mejores en esta consola junto a los grandes juegos de Nintendo como Metroid Prime Corruption.

El apartado sonoro del juego también presenta un gran nivel. El doblaje del juego al ingles es realmente bueno, a la altura de muchas superproducciones, haciendo que nos sintamos en todo momento infiltrados en la zona enemiga, la casa blanca o



Las armas alienígenas tendrán muchas mas posibilidades de combate que las humanas. Si nos atascamos en alguna fase, estas armas alienígenas suelen ser la clave.







donde quiera que se desarrolle la acción. Las melodías aumentarán y disminuirán su volumen en función de si entramos en un combate a muerte contra múltiples enemigos o estamos en una zona mas tranquila. Para finalizar, los efectos de sonido hacen que cada arma suene de una manera diferente, así como cada enemigo, a los cuales terminaremos reconociendo por el sonido que hacen al entrar en escena. En este apartado, solo se le puede reprochar el que no venga doblado al castellano ya que gran parte de la trama se narra mediante diálogos cuando estamos en pleno combate y estos diálogos no aparecen traducidos en pantalla, por lo que si el inglés no es lo tuyo te quedarás sin enterarte de algunas cosas, aunque podrás progresar en el juego y seguir su trama sin problemas.

Jugablemente el juego está muy cuidado en algunos aspectos pero no tanto en otros. El sistema de apuntado, recarga y en general todo lo relacionado con las acciones disponibles está bastante bien implementado en el mando de Wii, de una forma bastante similar a lo ya mostrado por Nintendo en Metroid Prime Corruption pero ajustando algunos parámetros propios del juego que nos ocupa. Por otro lado la inteligencia artificial de los enemigos es bastante pobre por lo que será bastante difícil morir si no nos atacan en grupos abundantes.

La dificultad del juego tampoco termina de gustarnos. Normalmente será bastante fácil superar todo el recorrido de las misiones a excepción de la parte final, en la cual suele haber multitud de enemigos acumulados los cuales nos harán sudar tinta en mas de una ocasión para



poder pasar al siguiente nivel. Hay que hacer mención especial a la posibilidad de empuñar armas alienígenas,

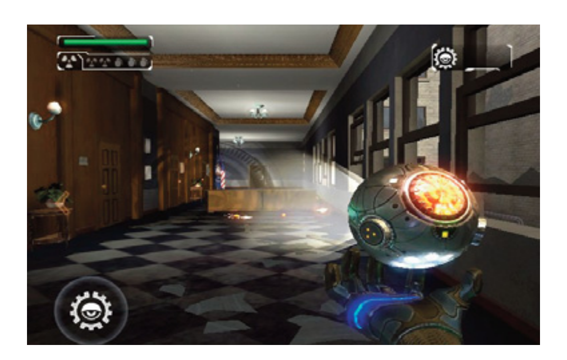
El dispositivo que veis en la imagen inferior es el EVA, una llave maestra llena de poder sin la cual no podríamos completar la aventura.

las cuales aportan un punto de frescura a las ya clásicas y archiconocidas armas humanas, pero desequilibran el juego en ciertos momentos al ser tanto en daño como en armamento lo que hará que una vez dominado el juego nos pensemos dos veces si deseamos equiparnos con armas humanas o no.

La duración del título es bastante escasa, especialmente si no vais a jugarlo online. El modo campaña tiene una duración cercana a las 6 horas de juego y una vez completado no hay estímulos importantes como para plantearse volverlo a rejugar.

No tiene modo cooperativo online por lo que la campaña solo la podrás completar en solitario. Por otra parte el modo competitivo online está bastante bien, presentando las típicas opciones en este tipo de shooter, aunque si tenemos que decir que el juego se centra mas en el enfrentamiento directo entre jugadores a lo Quake 3 que en combates tácticos.

En definitiva este The Conduit es un buen juego exclusivo para Wii y el motor Quantum 3 demuestra su potencial dejando patente que en el futuro los juegos de Wii puden lucir mucho mejor.



Conclusiones:

The Conduit es un gran juego, uno de los mejores técnicamente del catalogo de Wii. Aún así, es un juego muy corto y que además sorprende en pocos momentos..

Alternativas:

The Conduit es el mejor Shooter del catalogo de Wii. Si te gusta la mezcla entre shooter y plataformas Metroid Prime Corruption también te gustará y presenta también un gran nivel.

Positivo:

- Uno de los juegos mas cuidados del catalogo de Wii.

Negativo:

- Modo campaña muy corto.
- Sin demasiadas novedades como Shooter.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	93
sonido	85
jugabilidad	72
duración	65
total	83

Una segunda opinión:

The Conduit es un buen juego pero aspiraba a mucho mas. No se puede negar su calidad gráfica y sus aciertos en la jugabilidad pero se hace demasiado corto, monótono y sin demasiadas posibilidades jugables.

Gonzalo Mauleón de Izco



desarrolla: ea canada · **distribuidor:** electronic arts · **género:** deporte· **texto/voces:** inglés · **pvp:** 69,95 € · **edad:**+16

Fight Night Round 4

Ganador por K.O.

El boxeo regresa con un púgil invicto en el género. Electronic Arts nos trae una cuarta entrega mejorada en todos sus apartados para entrar de lleno en el Top de los mejores juegos deportivos de la generación.

Desde que se empezaron a mostrar las primeras imágenes de la cuarta entrega de este simulador de boxeo todos coincidimos en lo mismo: "que pasada de gráficos". Y cuando vimos el primer video in-game volvimos a decirlo. Electronic Arts se lo ha trabajado y ha presentado el mejor simulador de boxeo que existe.

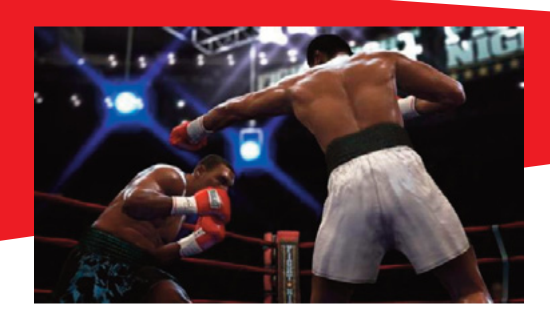
Lo primero que entra por los ojos son los gráficos y no hay duda que es de lo mejorcito que hay ahora mismo. Pero vamos por partes. La tercera entrega sufría algunos problemas de "clipping" que provocaba que ciertos elementos, como los brazos de los luchadores, se atravesasen entre sí. Es error ha sido eliminado y ahora los brazos chocan o se rozan, pero no se atraviesan. Otro ejemplo de la eliminación del "clipping" lo encontramos en las cuerdas que rodean el ring. Si nos acercamos a ellas se volverán transparentes, para que no se produzca ningún tipo de error gráfico ni dificulten la visión del combate.

El nivel de detalle va un paso más allá. Todos los músculos están perfectamente definidos, luciendo increíblemente bien tanto cuando estamos quietos como al lanzar un puñetazo o desplazarnos por el ring. Lo mismo pasa con la ropa, están marcadas hasta las arrugas de nuestro calzón, moviéndose al mismo son que nosotros.

El motor gráfico se comporta muy bien durante los combates, siendo capaz de mostrar el diferente estado físico por el que pasa el luchador durante todo momento. Según recibimos y lan-

El apartado gráfico es, sin duda, lo más destacable. Está representado cada músculo, pudiendo ver como se contráen al mover los brazos.





zamos los primeros golpes podemos apreciar como se va deformando la cara y cogiendo un color amoratado, incluso puede presentar cortes en el pómulo.

A los pocos minutos de empezar a luchar vemos como empiezan a transpirar cada uno de los púgiles, lo que lleva a que con cada golpe o movimiento para esquivarle veamos como salen disparadas las gotas de sudor. Al igual que en la tercera entrega, si propinamos un buen gancho o directo al rival éste escupirá su saliva. La luz se refleja perfectamente en el cuerpo de los boxeadores, sobre todo a mitad del combate, cuando se cubren de sudor.

Lo segundo que más nos llama la atención es lo intuitivo y hasta realista que es el control. Con el stick izquierdo nos moveremos por la lona y con el derecho lanzamos los puñetazos. Un tutorial nos explica los diferentes golpes disponibles dependiendo del stick. Moviendo el stick derecho hacia arriba realizaremos un golpe directo. Con un cuarto de vuelta un golpe curvo y con un media vuelta un gancho. Cada luchador tiene un golpe especial que se puede realizar pulsando A o X. En el caso de Mike Tyson este golpe consiste en agacharse para esquivar un posible golpe y lanzar un golpe curvo. Por el contrario Muhammad Ali opta por algo más ofensivo. Utiliza su juego de piernas para confundir al adversario y sin protegerse antes lanza un golpe directo.

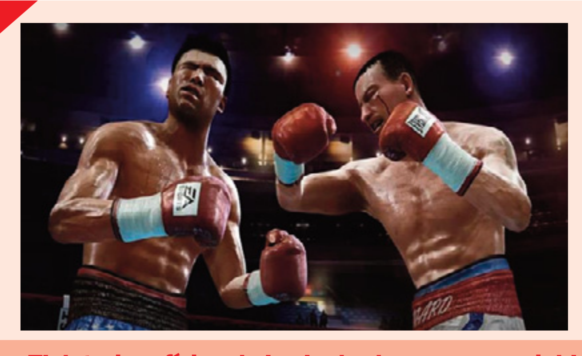
En la parte defensiva tenemos dos opciones: esquivar el golpe con el gatillo izquierdo o bloquearlo con el derecho. Si elegimos esquivar usaremos el stick derecho para elegir hacia donde movernos. Si tenemos suerte y logramos esquivar el ataque de nuestro adversario obtendremos mayor velocidad durante unos segundos para realizar un rápido contraataque que ponga en apuras al otro púgil.

Para bloquear basta con apretar el gatillo derecho y elegir que zona cubrirnos con el stick dere-

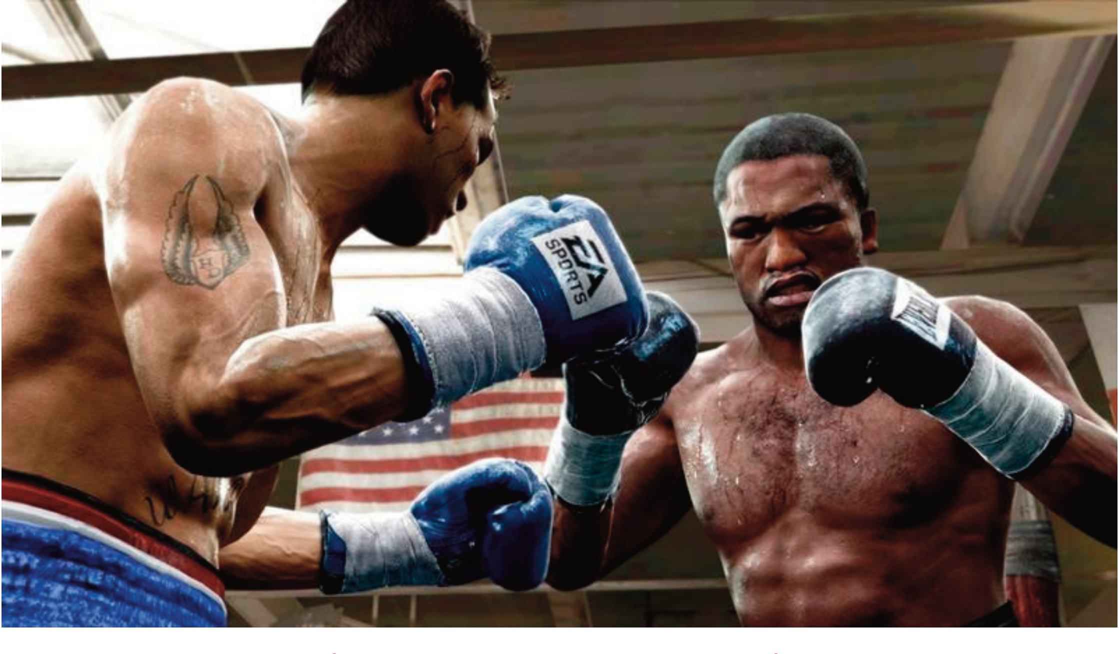
Garantiza diversión

Fight Night Round 4 es realismo en estado puro, tanto por sus gráficos y sonido como por su sistema de control. Un control intuitivo que puede ser asimilado rápidamente si nos gusta el boxeo o hemos jugado a otras entregas. Gracias a esto y a la emoción de los combates podemos pasar muy buenos ratos luchando contra otro amigo o intentando subir puestos en el ranking on-line.

Además nos brinda la posibilidad de organizar el combate del siglo: Muhammad Ali vs. Mike Tyson. Dos de los mejores luchadores de la historia que sin duda son de los más elegidos por los jugadores de Fight Night Round 4.



El deterioro físico de los luchadores es apreciable en todo momento, tanto en pleno combate como en los descansos.



cho. En este caso no obtendremos ninguna ventaja.

Si se nos da mal el combate y estamos recibiendo una soberana paliza la barra de salud se volverá roja y empezaremos a oír los latidos del corazón de nuestro luchador, lo que indica que estamos en peligro de ser derribados. Para evitar eso tenemos dos opciones: cubrirnos o abrazar al contrario. Para abrazarle pulsaremos el botón Y o triángulo, así ganaremos unos segundos para recuperar algo de salud y energía. También podemos optar por jugar sucio. Pulsando el botón B o círculo daremos un cabezazo o propinaremos un golpe en los bajos del adversario, dependiendo del luchar hay unos golpes u otros. Esto nos restará puntos tanto en los entrenamientos como en los combates, por lo que mejor hacerlo cuando el árbitro no mira.

En caso de que el rival nos derribe dispondremos de 10 segundos para recuperar la verticalidad. Para ello habrá que mover el stick izquierdo hacia los lados y el derecho para levantarnos.

Hay que destacar que este sistema de control exige seguir una estrategia. En la pantalla tres barras nos indican la salud, la resistencia y otro marcador que nos indica cuando tiempo nos queda para seguir en posición defensiva. No podemos estar a la ofensiva siempre, pues perderemos resistencia, pero tampoco podemos estar a la defensiva. La mejor estrategia a seguir es lanzar golpes cuando el rival se descuide e intentar esquivar sus golpes para obtener esa ventaja de la que hablába-

UNA NUEVA ENTREGA QUE SUPERA EN TODO A LA ANTERIOR Y QUE SE COLOCA ENTRE LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA DISPONIBLES

Electronic Arts es muy criticada tanto por los usuarios como por la prensa especializada por la evolución de sus franquicias, por ejemplo, Need for Speed. Pero Fight Night Round es la gran excepción. Los simuladores suelen ir a mejor, como es el caso.

LA GRAN SORPRESA

El mercado de los juegos de lucha está eclipsado en estos momentos por el gran Street Fighter IV de Capcom y con el próximo Tekken de Namco y Fight Night Round 4 se logra colar entre ambos para sorprender a propios y extraños. En GTM creemos que es la mejor entrega de la saga y uno de los mejores títulos deportivos del año-

mos antes. También influye el tipo de luchador que elijamos. Con Ali podemos dar puñetazos desde cierta distancia y a gran velocidad. Con Tyson podemos acercarnos a al rival para castigarle la zona del abdomen utilizando la fuerza bruta de Myke.

En cuanto a modos de juego hay tres opciones. La partida rápida viene muy bien para echar unos combates con los amigos y pasar un rato divertido. En el modo Legacy podemos elegir un luchador de los 48 disponibles o crear uno a nuestra imagen y semejanza para comenzar una carrera como boxeador. Empezaremos luchando en un gimnasio de barrio con el objetivo de mejorar nuestras características físicas, ganar popularidad y conseguir el título de Campeón del Mundo.

Este modo puede resultar pesado, pues tenemos que estar pendientes de los mensajes que nos envía nuestro mister, entrenar varias veces a la semana y fijar en el calendario nuestro próximo combate. Los entrenamientos pueden hacerse de forma automática o manual. Si lo hacemos de forma manual deberemos realizar los ejercicios que nos mande nuestro preparador. Por último podemos disputar combates a través de su modo on-line.

El apartado sonoro está a la altura del gráfico. El juego está doblado al inglés pero con una calidad enorme, como si estuviéramos presenciando nosotros mismos un combate. Los golpes también tienen su propio sonido dependiendo de la intensidad de éste.

La única pega que podemos sacar de FNR 4 es que no está en castellano. Cierto es que para liarse a mamporros da igual el idioma, pero sería de agradecer que los textos estuvieran en castellano.

EA ha mejorado la base de Fight Night Round 3 para brindarnos la mejor entrega de la saga. El mejor simulador de boxeo que existe y uno de los mejores juegos de lucha de la generación.



En modo Legacy lucharemos para convertirnos en el nuevo campeón del mundo. Tenemos la opción la crear nuestro propio luchador o elegir uno.

Conclusiones:

Es, sin duda alguna, la mejor entrega de la saga y dentro del sub-género del boxeo. EA Canada nos ha sorprendido a todos con su realismo.

Alternativas:

Si lo que buscas es simulación: Don King Presents: Prizefighter y UFC. Sino tenemos el gran Street Fighter IV y a finales de año la nueva entrega de Tekken.

Positivo:

- *Gran apartado técnico*
- *El realismo que transmite*
- *Diversión asegurada*

Negativo:

- *Completamente en inglés*
- *El modo Legacy puede cansar*
- *Pocos modos de juego*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	95
sonido	90
jugabilidad	90
duración	85
total	**90**

Una segunda opinión:

Fight Night Round 4 es hoy por hoy sin lugar a dudas el mejor juego de boxeo que hay. Ha creado escuela y posiblemente estemos ante el juego de lucha más completo que existe. Cierto que su naturaleza no es comparable a los grandes arcades, pero su profundidad y longevidad le convierten en una apuesta segura para los amantes de esto de darse golpes.

Gonzalo Mauleon

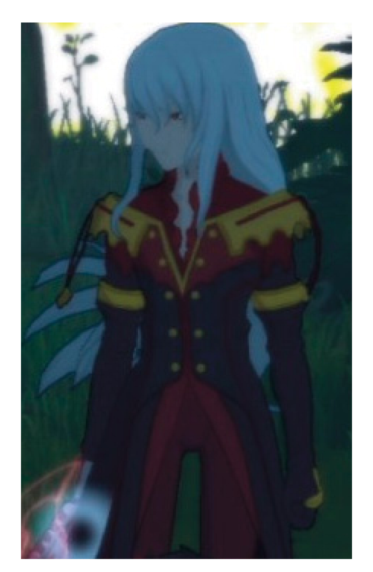


desarrolla: namco · **distribuidor:** atari· **género:** rpg · **texto/voces:** ingles/ingles · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+12

TALES OF VESPERIA

El resultado de una traición

Con casi un año de retraso, nos llega la décima entrega de la serie Tales of. Un buen RPG que sin embargo se ha visto mancillado por una absurda decisión comercial.



Mucha cola ha traido una de las decisiones más polémicas e incomprendidas de los últimos años. La no localización a nuestro idioma de un título llamado a convertirse en un grande es una afrenta que debe invitar cuanto menos a la reflexión. Y más cuando a un mes vista de su lanzamiento se aseguró por activa y por pasiva que esta décima parte iba a llegar en perfecto castellano. Al menos lo haría subtitulado. Hoy con el título en las manos no podemos sino mostrar nuestro disgusto por semejante maniobra.

Y aún duele más cuando una vez probado, el título responde a todas las esperanzas que una vez depositamos en él. Es un gran juego de RPG. Sin duda el mejor Tales of hasta la fecha. Y sin embargo va a pasar sin pena ni gloria en las listas de ventas.

Hablar de Tales of es hablar de una de las franquicias más grandes de todos los tiempos.

Podemos decir con rotundidad que estamos ante el mejor Tales of de sus diez entregas. Al contrario que otras series, sigue manteniendo mucha frescura

Han gozado de una grandísima reputación, sobre todo en en Japón. Y lo ha hecho por ofrecer una visión muy particular de los JRPG. Lejos de ser un clon más de Final Fantasy o Dragon Quest, Tales cuenta con una personalidad propia que en Vesperia se ha visto potenciada en todos sus aspectos.

En él asumiremos el papel de Yuri Lewell, protagonista absoluto del juego, y que controlaremos en todo momento. Pero como todo buen juego de rol oriental, no serán pocos los compañeros de peregrinaje que se irán sumando a nuestra aventura. Una aventura cuya misión principal comienza en el robo de la *blastia,* la mayor y casi exclusiva fuente de energía del planeta Terca Lumireis. Una aventura que comienza en los barrios bajos de Zaphias y que poco a poco irá complicándose de tal manera que amenazará con erradicar la vida del pacífico planeta.

Si por algo resalta esta entrega es por su cuidadoso apartado gráfico. Al igual que pudimos ver en Eternal Sonata, el juego goza de un apartado artístico increiblemente bello y hermoso. Sin caer en la pedanteria sobrecargada de otros congeneres, aquí todo goza de un equilibrio armónico muy bien compensado, y al que desde luego acompaña de manera magistral la banda sonora del mismo. Y todo ello moviéndose de una manera suave y fluida incluso en los combates.

Un trabajo sobresaliente pero que cae varios puntos en cuanto los personajes abren la boca. El trabajo de doblaje es, y siendo bastante benévolos, mediocre. Hay fallos de sincronización bastante evidentes y una falta muy importante de carisma. No transmiten emociones salvo en muy contadas

No es la primera vez

Mucho ha escocido la decisión de no traer traducido al castellano este título. Pero esta decisión no es la primera vez que la padecemos. Ya con anterioridad sufrimos una afrenta de similares características con la llegada de Orange Box. En 2007 Valve decidió lanzar su producto en completo inglés. La lluvia de críticas que recibierion entonces fue campeada por la promesa de lanzar un parche con los subtítulos en castellano. Dos años después, no hay ni rastro de aquella compensación.

No tan dolorosa, pero igual de cuestionable fue la decisión de Square-Enix de lanzar Infinite Undiscovery de nuevo en inglés.

Actuaciones que invitan a la reflexión sobre cual es nuestra posición dentro del mercado mundial. Si somos una potencia a nivel de consumo, resulta dificil de digerir estos comportamientos a hacia un mercado que hoy por hoy está entre los punteros de Europa. ¿Merecemos menos respeto que los alemanes? Parece que sí...



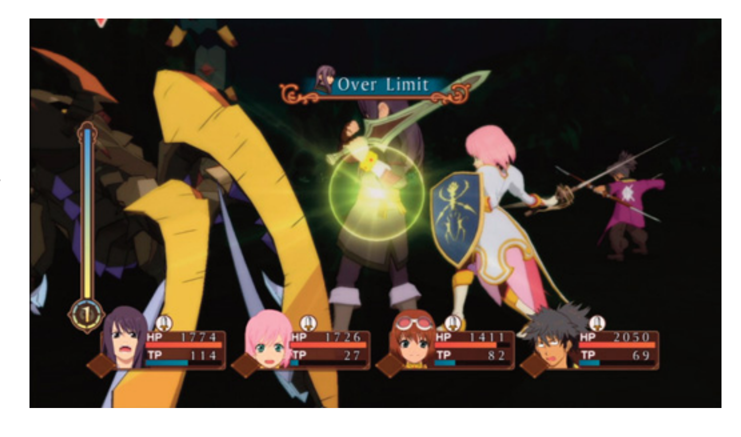
ocasiones. Un juego de este calibre no puede permitirse el lujo de no contar con un plantel de dobladores a la altura.

Pero adentrémonos más en lo que es el juego en sí. Aunque Vesperia basa casi todo su potencial en su apartado artístico, no es menos cierto que su sistema jugable es más que acertado. Decimos acertado porque lamentablemente su propia concepción pronto lo convertirá en rutinario, sobre todo en las numerosas luchas que torpedearán nuestra aventura.

En todo momento podremos ver la situación de nuestros enemigos, y la pantalla de combate no se activará hasta que nos enfrentemos a uno de ellos. Es por ello que en todo momento será nuestra decisión el tener o no que enfrentarnos a dichos rivales.

Una vez dentro, será cuando comience la acción. En un esce-







El apartado técnico es encomiable. Todo luce de una manera hermosa y equilibrada. Una lástima que el doblaje no acompañe. Muy inexpresivo.

nario cerrado, las luchas se producirán en tiempo real. En ellas controlaremos únicamente al personaje principal quedando el resto del grupo a merced de la IA de la máquina. Tendremos un botón de ataque normal, otro de ataque fuerte, uno de defensa y otro para acceder al menú de objetos. Sin embargo el elevado número de combates a los que deberemos hacer frente hace que pronto dejemos de lado las estrategias para acabar aporreando de manera sistemática los botones. Además

Tales of Vesperia es al igual que Eternal Sonata, un lienzo en movimiento. Pero que lamentablemente pasará con más pena que gloria

este error se ve potenciado por la propia mecánica del juego, que premia la rapidez con la que nos deshagamos de nuestros rivales en forma de experiencia.

Una de las novedades más nos ha llamado la atención es que a pesar de ser un JRPG, incide mucho el sigilo. Nos explicamos. En el mapa veremos en todo momento la situacion del enemigo, pero éste a su vez tambien puede vernos a nosotros. Si lo esquivamos y entramos en combate con este enemigo en los alrededores, se sumará al combate. Y como podéis suponer, cuantos más enemigos a batir, mayor será el reto. Y aunque no destaca por su dificultad, sí que habrá momentos en los que sudéis tinta por el número de rivales de la batalla.

Además, no estamos ante un título precisamente pequeño. La cantidad de emplazamientos que tenemos para visitar, así como las misiones secundarias que encontraremos en nuestro peregrinaje hacen que el conjunto se vaya mas allá de las 60 horas. Una cifra nada despreciable y que a buen seguro hubiera convertido a Vesperia en uno de los grandes títulos de este verano.

Conclusiones:

Un muy buen juego de rol. Una muy mala operación de marketing. Se merece por derecho propio una oportunidad puesto que es una apuesta casi segura a nada que te guste el genero. Pero así no se hacen las cosas.

Alternativas:

Lost Odyssey sigue siendo el mejor JRPG de la consola. Eternal Sonata, Blue Dragon o Star Ocean son también unas serias alternativas. Si será por JRPG's en X360...

Positivo:

- *Encantadoramente bonito*
- *Una gran banda sonora*

Negativo:

- *Doblaje muy cuestionable*
- *Argumento que flojea por momentos*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	80
jugabilidad	80
duración	90
total	**84**

Una segunda opinión:

Tales of Vesperia es un claro ejemplo de que cuando se pueden conseguir grandes cosas, una mala decisión te puede condenar al ostracismo. Es un gran juego de rol, pero no podemos olvidar que como usuarios nos sentimos engañados. No se puede traer un título con un año de retraso a Europa cuando la excusa de la localización ha quedado en un insulto al consumidor. Son decisiones dificiles de comprender y que van a lastrar a buen seguro las ventas del título.

Jose Luis Parreño



desarrolla: terminal reality · **distribuidor:** sony · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:**+12

CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO

¿A quien vas a llamar?

25 años no son nada y aquí están de vuelta los Cazafantasmas para llenar de buen humor y mejor hacer nuestras consolas del mismo modo que lo hicieron con los cines y reproductores VHS en la decada de los 80.



La objetividad de cualquiera que se ponga a analizar un videojuego siempre es relativa, en este caso aún más ya que me declaro fan incondicional de los Cazafantasmas desde hace 25 años que es cuando se estrenó la primera película. Para celebrar tan señalado aniversario los productores y guionistas de las dos películas han decidido crear un videojuego que comienza dos años después del final de la segunda.

Tomamos el papel de un nuevo cazafantasmas que se incorpora al equipo con el objeto de aprender y ayudar a los cuatros componentes del grupo que están perfectamente recreados e interpretados por los actores originales, Dan Aykroyd, Bill Murray, Harold Ramis y Ernie Hudson. Sigourney Weaver desechó la posibilidad de formar parte del juego y cuando posteriormente trató de incorporarse al mismo, el desarro-

Cazafantasmas tiene errores pero es sin duda una de las mejores adaptaciones de una película al mundo del videojuego de la historia.



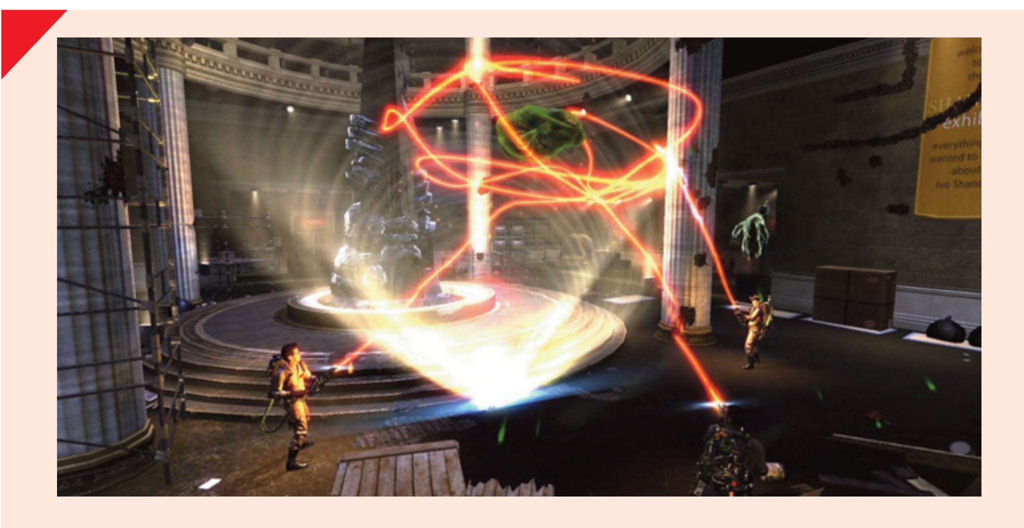


llo estaba tan avanzado que fue imposible modificar el guión.

Junto a nuestros nuevos compañeros debemos hacer frente a una nueva oleada de apariciones fantasmales, muchos de ellos ya conocidos de las dos películas como Moquete, la dama gris o el mismísimo Marshmallow, las localizaciones del juego son también fieles reproducciones de las del cine y van desde la oficina de los Cazafantasmas al hotel o el ayuntamiento, los fans de la saga podrán encontrar gran cantidad de detalles y guiños que les recordaran escenas de las películas.

El juego consiste básicamente en buscar al fantasma o fantasmas, debilitarlo, capturarlo y encerrarlo en la jaula para fantasmas. Para ello disponemos del equipamiento típico de la saga ligeramente mejorado con el paso de los años y que en algunas ocasiones estrenamos nosotros, aunque la acción puede pecar de repetitiva el guión está perfectamente llevado y justifica la captura de cada nuevo fantasma y los cambios de localización del equipo. Las excelentes secuencias cinemáticas cargadas de buen humor y que nos amenizan las largas esperas de carga de cada uno de los niveles cumplen su función de hilo conductor de la historia aunque en muchos casos esta tendrá giros inesperados durante la búsqueda o captura de alguno de los fantasmas.

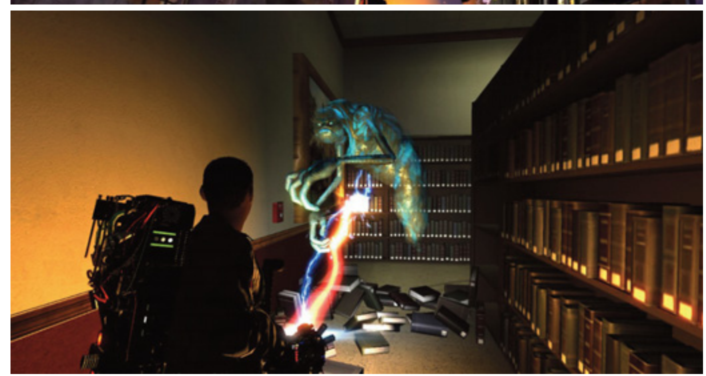
A nivel técnico el juego cumple e incluso sobresale por encima de la mayoría de las adaptaciones de una película a un juego aunque tiene fallos y deficiencias. Es una delicia a nivel sonoro, viene totalmente doblado y traducido y aunque el doblaje tiene una buena calidad en general es prácticamente imposible re-



Las versiones de PS3 y PS2 ya están en las tiendas por una exclusividad temporal de Sony, las del resto de consolas y PC tendrán que esperar un tiempo. PS3, PC y X360 comparten diseño del juego mientras que PS2 y Wii tienen una versión diferente









sistirse al espectacular sonido original realizado por los actores de las películas encabezados por Dan Aykroyd y el gran Bill Murray. Los efectos sonoros y la banda sonora están a la altura y toman lo mejor de la saga y lo complementan con nuevas melodías y efectos que mejoran el conjunto del juego.

Si hasta aquí poco hay que reprochar a este Cazafantasmas, el Videojuego, a nivel gráfico es donde el juego presenta luces y sombras, el modelado de los personajes principales y los fantasmas es francamente bueno, las animaciones permiten reconocer a cada uno de los componentes del grupo y son divertidas y variadas, los efectos visuales son espectaculares destacando los distintos rayos que podemos lanzar desde nuestro disparador nuclear de protones de alta capacidad y los fantasmas, los escenarios son muy completos y detallados, además de interactuables y divertidos, la gestión de cámaras es acertada y no interfiere en ningún momento en el juego pero ... el juego funciona a 720p pero da la sensación de que realmente lo hace con una resolución inferior y se ha reescalado para cumplir con la mínima resolución exigible a las consolas de nueva generación, en una pantalla de tamaño superior a 32” se ve excesivamente pixelizado y aparecen en muchas más ocasiones de las deseadas los tan odiados dientes de sierra. A la espera de lo que ocurra con la versión de Xbox360, en esta de PS3 la escasa resolución del juego e incluso alguna pequeña ralentización y bajada de frames es el principal pero que se le puede poner a nivel técnico a un juego que destaca en el resto de aspectos.

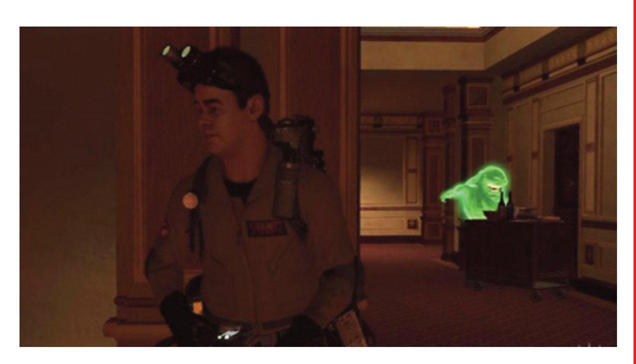


La jugabilidad del título es espectacular, es ameno, divertido, rejugable aunque no demasiado largo, dependiendo de la habilidad del jugador y el nivel de dificultad

El sentido del humor de las películas se aprecia en todo momento en el guión y el desarrollo del videojuego

puede durar entre 6 y 9 horas en terminarse. A destacar en este aspecto un par de detalles, en primer lugar la posibilidad de interactuar (destruir) con todo el entorno, de hecho, incluye un contador del coste de los desperfectos que realicemos en cada una de las misiones. Por otro lado la excelente ubicación de todos los niveles de vida, carga y temperatura que se han dispuesto en la mochila del cazafantasmas no molestando en absoluto dispersas por la pantalla. Un pequeño pero en este apartado es la escasa IA de la que hacen gala nuestros compañeros lo que hace que en muchas ocasiones estemos más tiempo recuperándolos que capturando a los fantasmas.

Para compensar la falta de IA de nuestros compañeros en el modo campaña individual siempre podemos recurrir al modo multijugador en el que en dos modos de juego cooperativo (misión individual y campaña) podemos jugar con amigos o desconocidos tomando el papel del rookie o de cualquiera de los cuatros cazafantasmas originales de las películas.



Conclusiones:

Excelente adaptación de las películas imprescindible para los fans de la saga y que puede hacer que otros muchos la conozcan. Un ejemplo a seguir en cuanto a saltos del cine a los juegos.

Alternativas:

No es sencillo encontrar un juego de este tipo en consolas, hay muchos de acción en tercera persona pero este Cazafantasmas es muy diferente a todos.

Positivo:

- Mantiene el espiritu de las películas
- Excelente nivel de sonido a todos los niveles

Negativo:

- Baja resolución reescalada a 720p
- La IA de nuestros compañeros no está a la altura.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	78
sonido	92
jugabilidad	89
duración	78
total	**83**

Una segunda opinión:

Con un argumento totalmente nuevo, el videojuego de los Cazafantasmas se presenta como uno de los títulos más sorprendentes de este verano. Los Cazafantasmas: el videojuego nos enganchará durante su corta duración gracias a su humor y jugabilidad original.

Jose Luis Parreño



desarrolla: techland · **distribuidor:** ubisoft · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:**+16

Call of Juarez: Bound in Blood

El regreso de los hermanos Thomas

Ubisoft y Techland nos traen la secuela de Call of Juarez, un Western para intentar revivir un género en decadencia. Un buen juego para los amantes de la acción y en especial del lejano oeste



El Western es un género que, tanto en el cine como en los videojuegos, cuenta con pocos representantes debido a que las compañías no ven cómo sacar provecho de un estilo que cuenta con muchas posibilidades. Actualmente en el cine se realizan películas de este estilo con cuenta gotas, pues parece ser que no hay actores a la altura de los grandes clásicos. En el caso de los videojuegos son dos compañías las que actualmente intentan revivir este género: Ubisoft y Rockstar con Call of Juarez y Red Dead Redemption respectivamente, además de Activision con "Gun" en el año 2005, del que no descartamos que haya una secuela para intentar levantar el género y de paso hacer competencia a los anteriores.

Vuelven los duelos

Ahora el turno es de Ubisoft con Call of Juarez Bound in Blood, la secuela del primer Call of Juarez que vio la luz hace ya tres

En cada capítulo controlaremos a uno de los hermanos, para así aprovechar las cualidades de cada uno.

años en Xbox 360 y PC, versión en la que probamos el juego.

Bound in Blood nos pone en la piel de Ray y Thomas McCall, dos hermanos combatiendo en plena guerra civil Americana. Ray es el fuerte de la familia, es capaz de levantar objetos pesados con tal de continuar su camino. Siempre va armado de dos revólveres que no dudará en usar si la situación se complica. Thomas es más tranquilo que su hermano Ray. Destaca por su agilidad, que le permitirá atravesar obstáculos y utilizar su lazo en diferentes ocasiones. Al principio acataremos las decisiones de nuestros superiores, pero debido a ciertas discrepancias acabaremos por desertar del ejército para ayudar a nuestra familia y buscar el tesoro de Cortez en Méjico.

Estamos ante un FPS clásico con pocas novedades en cuanto a jugabilidad pero que resultan interesantes. Cuenta con un sistema de cobertura en el que no es necesario pulsar ningún botón para cubrirse detrás de un objeto, simplemente debemos acercarnos a una barricada y se cubrirá automáticamente. Una vez resguardados, deberemos mover el "stick" o ratón, como es nuestro caso, para asomarnos lentamente y apuntar. Esto se puede hacer tanto vertical como horizontalmente.

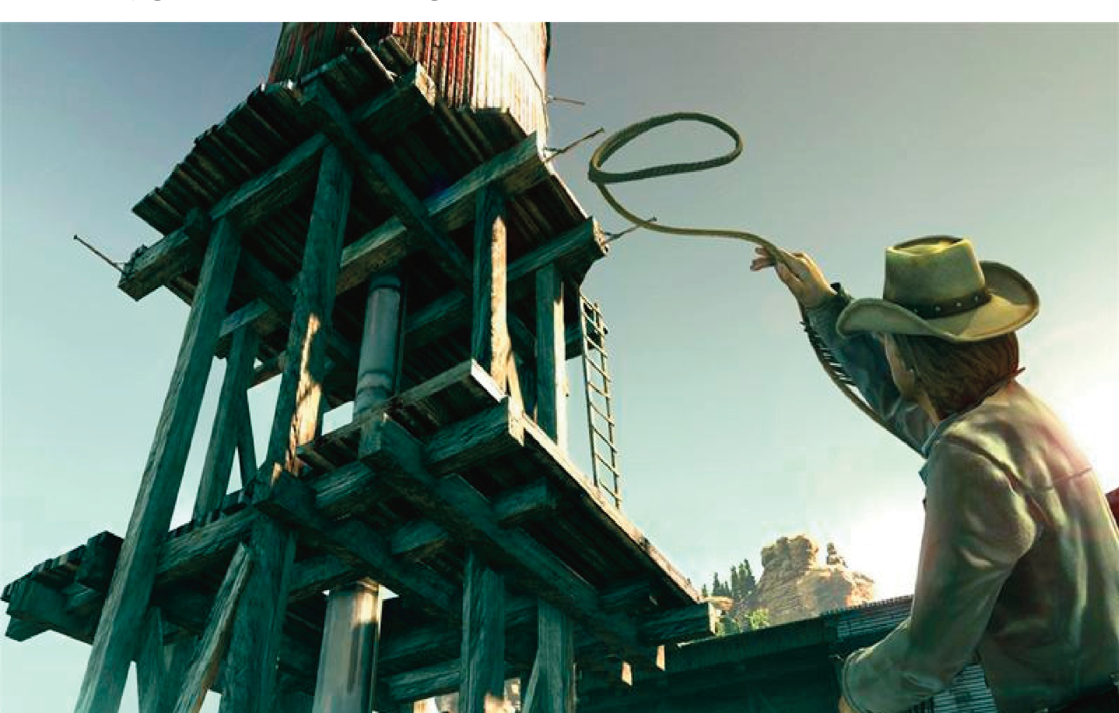
La otra novedad es un sistema de apuntado a cámara lenta. Esto se consigue al eliminar a 6 enemigos. Una vez hecho y pulsando una determinada tecla (Z en el caso de la versión de PC) el juego se muestra en cámara lenta dándonos la oportunidad de seleccionar los enemigos que serán eliminados automáticamente. Tenemos un minuto para entrar en este modo, sino deberemos matar a otros 6 enemigos.

Género olvidado

El Western es un género olvidado por todos, salvo por dos o tres compañías. Las desarrolladores prefieren apostar por una ambientación moderna y futurista antes que por algo que ya pasó por su mejor momento. Ubisoft se ha atrevido a apostar por el género y no le ha salido mal la jugada.

Pocas compañías apuestan por los vaqueros. Tanto en los videojuegos como en el cine. La industria cinematográfica cuenta con muy pocas representaciones de los Western y es algo que se contagia al mundo del videojuego y viceversa.

Aún así el género de la acción está en su mejor momento, con un gran número de juegos al año que optan por otro tipo de ambientación, moderna y futurista.



Como Western que se precie cuenta con duelos a muerte entre vaqueros. Estaremos delante de nuestro duelista notando la tensión del momento gracias a la genial ambientación lograda por el equipo de Techland. Una campana nos avisará de cuando deberemos apretar el gatillo. La mecánica es sencilla pero nos llevará un par de intentos cogerle el truco. La cámara se posiciona a la altura de la cintura, de una forma al más puro estilo de una película de la época dorada del Western, para hacernos sentir más participes del duelo.

En cuanto al apartado gráfico cumple notablemente pero no destaca sobre el resto de títulos. Lo más llamativo, además de la excelente iluminación presente en todo momento, lo encontramos en el nivel de detalle de las armas y demás objetos que encontramos a lo largo del camino.







Bound in Blood cuenta con una genial ambientación en todos los apartados. Unos efectos sonoros a la altura del apartado artístico.

Además de los exuberantes paisajes del juego, tanto escenarios abiertos como los diferentes pueblos que recorremos. No así en los rostros de los personajes ni en la vegetación, pues no están lo suficientemente trabajados.

En el apartado sonoro están cuidados todos los efectos especiales y las voces, aunque sin destacar demasiado. Pero hay que agradecer que venga doblado al castellano. Lo único que falla es la mala sincronización labial con respecto a la voz.

Los modos multijugadores aumentarán las horas de juegos y nos harán pasar un rato divertido, aunque dno tenfa modo co-op

La duración ronda las 7 horas dependiendo de la dificultad, pero no resulta demasiado difícil completar el juego. Para cuando lo hayamos acabado tenemos disponibles cinco modos multijugador online: Wanted, Manhunt, Deathmatch por equipos, Wild West Legends y Shootout. El primero de ellos consiste en dar caza a otro jugador que será perseguido por el resto de jugadores. En Manhunt un equipo deberá proteger a un jugador determinado del equipo rival, que intentará acabar con él. El clásico Deathmatch por equipos, un combate a muerte entre dos equipos. En Wild West Legends reviviremos momentos clásicos del cine, como puede ser un atraco a un banco. Por último Shootout ofrece una partida de todos contra todos en la que ganaremos dinero con cada muerte.

Aunque estos modos proporcionan diversión una vez terminada la Campaña, no entendemos la ausencia de un modo cooperativo. A lo largo del modo historia el personaje que controlamos va cambiando de ahí la inexplicable ausencia de este modo. Además de que hoy en día el modo cooperativo es exigido por todo jugador

Conclusiones:

Bound in Blood está dirigo a los que les guste la acción, pero sobretodo a los fanáricos de los Western. La ambientación está muy lograda y seguro que quedarán satisfechos.

Alternativas:

Si buscas un juego con la misma estética toca esperar por Red Dead Redemption de Rockstar, que llegará al mercado el próximo año.

Positivo:

- *Gran ambientación*
- *Los duelos*
- *Los modos multijugador*

Negativo:

- *Puede resultar corto*
- *IA mejorable*
- *Argumento lineal*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	75
duración	65
total	**75**

Una segunda opinión:

Como precuela, Bound in Blood hace bien su trabajo presentando la historia de cada personaje. Pero sus repetitivas misiones y algunos fallos técnicos no le hacen destacar demasiado en un género tan saturado como el de la acción.

Roberto García

desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** rpg · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+12

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

La caza de la bestia

El pasado 26 de junio llegó por fín uno de los juegos más esperados por todos los usuarios de PSP para este verano. No en vano la franquicia de Capcom conforma un fenómeno social muy dificil de igualar



Bien es cierto que aún quedan lejos las revoluciones que en Japón llega a causar cada lanzamiento de la franquicia, pero tampoco vamos a obviar la cada vez mayor repercusión que poco a poco va granjeándose a este lado del mundo.

Freedom Unite es la tercera entrega que visitará PSP en nuestro continente. Y a pesar de compartir la base de Freedom 2, lo hace a modo de expansión de ésta. Es decir, en Unite vamos a encontrar muchas más misiones. Muchos más enemigos. Muchas más armas y armaduras. Y sobre todo, mucha más dificultad.

Quien sea un novato en la saga, hay que decir que Monster Hunter no es un franquicia apta para todo el mundo. No es un RPG al uso y su disfrute radica en su entendimiento. Aquí no hay una historia que seguir ni un camino prefijado. No hay niveles ni tampoco tiene sentido la acción directa. En Monster Hunter eres

Unite llega en forma de expansión de Freedom 2. A todos los añadidos, hay que sumarle un aumento de la dificultad. No es apto para todos los jugadores

un cazador de monstruos. Debes vivir, comportarte y actuar como tal. Y el éxito de la misión requiere observación, estrategia y sobre todo, perseverancia. Es por ello que requiere un grandísima cantidad de horas para poder disfrutarlo. Pero por su propia naturaleza, es uno de los juegos más agradecidos que existen. Todo lo que invirtáis en él, él os lo devolverá con creces.

Si por algo deslumbra Freedom Unite es por su grandeza. Todo es literalmente enorme. Gráficamente nos encontramos ante uno de los pesos pesados de la plataforma. Los modelados de los enemigos y personajes, unidos a los detallados y variados entornos que conforman su universo, una verdadera delicia visual. En materia in-game no tiene absolutamente nada que envidiar a Crisis Core, Chains of Olympus o Portable Ops, por citar a los que tradicionalmente han sido considerados como los mejores juegos de PSP en éste aspecto. Si bien no llega a alcanzar el detalle de éstos si los comparamos fotograma a fotograma, su puesta en movimiento es una demostración del verdadero potencial que esconde la portátil de Sony.

Sin embargo esa brillantez mostrada en el apartado gráfico no viene acompañada como debería del apartado sonoro. Se nota un cierto relajamiento por parte de la compañía en éste aspecto. No por la calidad de las melodías introducidas, sino por su repetición sistemática de las mismas, que consigue en muy poco tiempo aburrir, y no poco, al jugador. Cierto es que un juego tan grande requiere mucho espacio en disco y que la capacidad del UMD es limitada, pero es un apartado que desentona bastante en el conjunto final del juego.

Otra vez sin Online

Tercera entrega, y tercera vez que Capcom decide prescindir del soporte online para Europa. Lo que esta franquicia implica en Japón no tiene parangón en ninguna otra parte del mundo. Pero no es excusa para lanzar un producto capado donde la mayor riqueza del mismo es ofrecer al usuario la posibilidad de cazar en grupo desde un elemento portátil.

Este agravio comparativo entre oriente y occidente podían llegar a tener justificación hace 10 años, pero que dficilmente se pueden entender en los tiempos que corren. Esta puede ser una de las mayores barreras que hacen que la franquicia no goce del merecido reconocimiento que merece por su propia calidad. Poniendo un simil, es como capar a juegos como Call of Duty, Gears of War o Halo de su modo online. Son juegos que perderían su identidad y la seña distintiva que los hacen posicionarse como juegos punteros dentro de su género y plataforma. Zancadillas impuestas desde su propia desarrolladora. Incomprensible.



Pero sin ninguna duda dónde el juego ofrece su mejor versión de sí mismo es en el apartado jugable. Como dijimos al principio del análisis, Unite no es un RPG al uso. Aquí no vas a tener una historia que seguir ni tampoco hay que levear. El personaje evoluciona única y exclusivamente gracias a su equipamiento. El juego es realmente inmenso en este apartado y puede llegar a sobrecoger al jugador más neófito. Hay más de 1500 armas y 2000 armaduras. Cada una con sus propios puntos fuertes y débiles, que iremos forjando a medida que vayamos encontrando los items que necesitemos para ello. Os aseguramos que pasaréis horas y horas forjando el arma adecuada capaz de derribar a ese monstruo que os hace la vida imposible.

Y como viene siendo ya habitual, el juego sustenta su base en un entramado de encargos (400







Hay enemigos que realmente os sobrecogerán por su tamaño y fiereza. Atacarlos de frente es un verdadero suicidio. ¡Corred, insensatos!

según fuentes de Capcom), en el que deberemos apresar a una bestia en concreto. Obviamente acceder a los grandes jefes no será posible desde el inicio, y estos encargos estarán divididos según la dificultad que entrañe el reto. Una vez superado un conjunto de misiones del mismo nivel, recibiremos un encargo urgente. Estos encargos finales tomarán la forma de jefe, ya que serán los enemigos que determinarán si estamos preparados para pasar al siguiente nivel de misiones.

En Unite no hay historia ni posibilidad de levear. Aquí tu forjas tu propio destino y el eliminar al objetivo implica conocerlo a fondo

Y para hacerles frente, si de normal es necesario tener clara una estrategia de ataque, puede llegar a convertirse en una odisea. Deberemos aprender los patrones de conducta del rival. Estudiar sus puntos fuertes y débiles. Vigilar su alimentación. Incluso no estará ni mucho menos de más saber cuales son sus ciclos de sueño. Todo ello puede resultar vital para poder triunfar en la misión. Llegará el momento en que será muchísimo más eficaz envenenar su comida que asumir un encuentro frontal. Y creerme que no estamos hablando de simples gatitos. Hay enemigos que os harán rezar todas vuestras plegarias en el caso de que no uséis la táctica adecuada.

Es por su riqueza, grandeza y variedad lo que confiere hasta el momento a Unite el título de mejor juego de PSP de lo que llevamos de año. Sin embargo no es recomendable acceder a él de buenas a primeras y sí lo es foguearse con alguna de las dos entregas anteriores. Éstas confieren al jugador un mundo bastante más limitado tanto en posibilidades como en extensión, que son la introducción ideal al universo Monster Hunter.

Conclusiones:

Hoy por hoy, podemos decir sin temos a equivocarnos que Unite es el mejor juego para PSP de lo que llevamos de 2009. Enorme, profundo y un apartado técnico sobresaliente. El capado del online y el sonido es lo único achacable.

Alternativas:

Los dos primeros Freedom, aparte de ser las dos alternativas más cercanas, son de obligado peaje antes de acceder a Unite. Ámbos son bastante más accesibles como primera toma de contacto en un Monster Hunter.

Positivo:

- Enorme y de posibilidades infinitas
- Apartado técnico soberbio

Negativo:

- Capado del online para Europa
- El sonido no está a la altura del resto

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	75
jugabilidad	92
duración	96
total	**89**

Una segunda opinión:

Si el juego hubiera llegado en su versión original, estariámos hablando de El Juego. Sin embargo la decisión de excluir el modo online para Europa es un insulto tanto para el mercado europeo en sí como para la propia franquicia en particular. Aún así, estamos ante el Monster Hunter más completo que han visto nuestros ojos, y eso es mucho decir en una franquicia que se ha convertido por derecho propio en un buque insignia de la portátil de Sony.

Jose Luis Parreño

desarrolla: bethesda · **distribuidor:** take2 · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,90 € · **edad:**+18

OPERATION ANCHORAGE & THE PITT

Expansionando al más grande

Después de haber podido disfrutar de ámbas desde hace unos meses, nos llegan ahora las dos primeras expansiones de FallOut 3 en formato físico. Continuaremos nuestra aventura, aunque esta vez lejos de Yermo Capital.



Bethesda siempre ha tenido un mimo especial para con sus productos. Si estos gozan ya de por sí de un grandísimo apartado técnico a todos los niveles, estos se suelen ver magnificados por el excelso trabajo que aportan en sus expansiones. Ya lo hemos visto en Oblivion, y era de esperar que lo viésemos también en FallOut 3.

Lamentablemente el choque con la realidad ha sido más duro de lo esperado. Sobre todo por situarse ámbas por debajo del nivel mostrado por el original. Bien es cierto que esa caida de calidad es mucho más palpable en Operation Anchorage, donde se pierden todas las señas de identidad del juego, que en The Pitt. Pero que no dejan sino un cierto regusto amargo de poder haber dado mucho más de lo que realmente lo han hecho. Una verdadera lástima.

Cuando estamos a punto de recibir la ultima expansión en el Bazar, nos llegan las dos primeras en formato retail. Prescindibles.

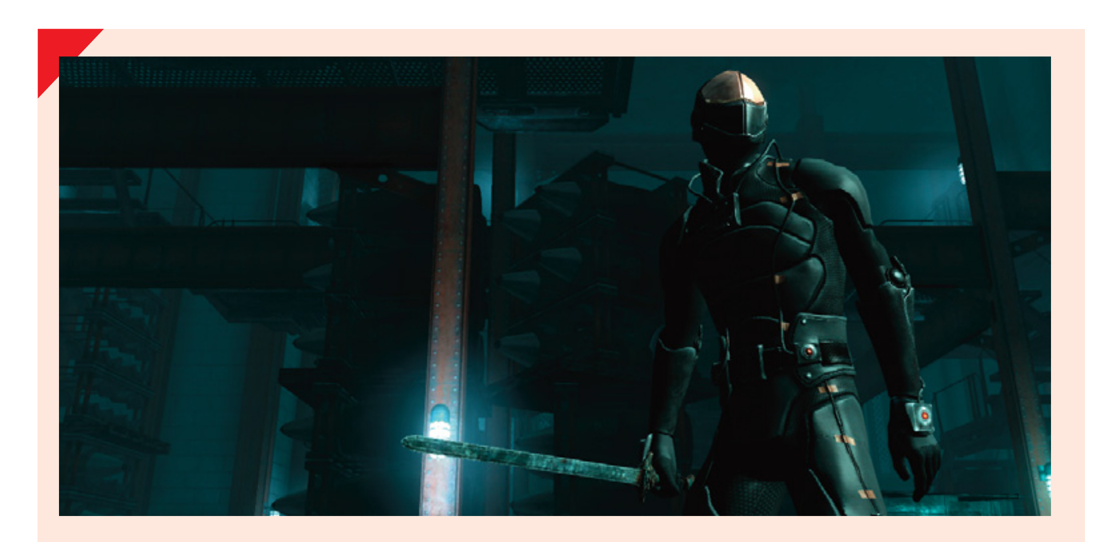



El pack que este mes se ha lanzado incluye las dos primeras expansiones del juego. Operation Anchorage fue lanzado allá por el mes de enero y que comprende una trama en la que debemos ayudar a Los Patriotas a acceder a un arsenal sellado. Como siempre en estos casos, seremos nosotros los únicos capaces de poder llevar a cabo semejante acometida, dado que somos los únicos poseedores de un PipBoy 3000, herramienta indispensable para poder acceder al simulador de realidad virtual desde donde desbloquearemos el arsenal.

Una vez dentro del simulador, abandonaremos los desolados escenarios de Yermo Capital para adentrarnos en las gélidas tierras de Alaska, donde deberemos acabar con el Ejército Chino en la ya consabida Operation Anchorage.

Aunque el juego conserva el maravilloso apartado técnico, jugable y sonoro del original, esta expansión cae en picado por su propio concepto de juego. Operation Anchorage no es más que un pasillo que recorreremos eliminando a todo enemigo que nos salga al paso para llegar de A a B, y donde los únicos elementos para interactuar en el escenario serán los dispensadores de salud y munición repartidos a lo largo de dicho recorrido.

Adiós por tanto a cualquier toma de decisiones y de acometer decisiones que verdaderamente influyan en el desarrollo de la aventura. El resultado toma forma de desastre dado lo insulsamente presentado este planteamiento. Si debemos analizarla de manera individual, muy a duras penas alcanzaría el aprobado. Y ésto no sólo por sus propios méritos, sino por la sucesión de deméritos de reducir un gran-



Operation Anchorage es un sinsentido en sí mismo. Dejando de lado todas las señas de identidad del original, esta expansión queda reducida a ser un simple shooter en un pasillo con una nula libertad de acción. ¡Señores, esto es un RPG!









dísimo juego de rol a un simple shooter correpasillos.

La otra parte del pack la forma The Pitt. Expansión salida el pasado mes de marzo y que de alguna manera viene a justificar la adquisición de este pack.

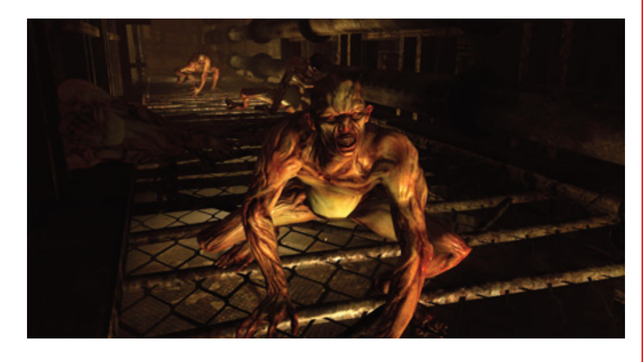
Aúnque de nuevo nos volvemos a encontrar con un producto inferior al original, al menos esta vez se han mantenido la esencia jugable del original. The Pitt conforma una trama que bien podía haber casado en aquél, pero que al contrario que ocurría en Operation Anchorage, presenta una clarísima dejadez en el apartado sonoro, donde el doblaje corre enteramente a cargo de 4 actores.

Pero una vez dejado este punto de lado, es justo reconocer las cualidades de esta expansión. En The Pitt debemos adentrarnos en La Fosa, un recóndito lugar situado en Pittsbourgh, donde los esclavos son condenados a trabajar sin descanso en una horrible acería.

Si algo sorprende es su inmaculado apartado gráfico. Sin ser el escenario un emplazamiento demasiado grande, sí que está tremendamente conseguido el ambiente decadente que transmite de principio a fin. Y lo hace gracias a un modelado tremendamente detallista.

En The Pitt, y tal como hemos apuntado con anterioridad, volveremos a sentir esa esencia de FallOut que convirtió en una obra maestra al original. Tendremos una gran cantidad de personajes y elementos con los que interactuar, además de alguna que otra misión secundaria que completar, como la búsqueda de los 100 lingotes de acero.

También se han añadido un buen puñado de novedades, como son nuevas armas propias



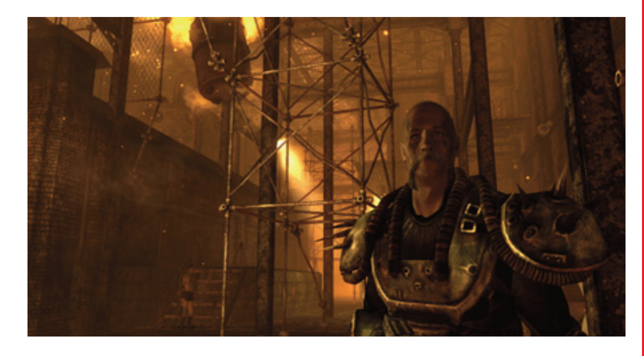
de una fundición, así como un nuevo tipo de enemigo. Os aseguro que acabareis odiando a este personaje, dado que hay muchos y son tremendamente correosos.

The Pitt vuelve a reencontrarse con su esencia. Pero el resultado final no satisface por completo

Pero debemos poner otro pero en esta realización. Y esta es sin lugar a dudas su duración. Ésta no es que sea corta, ya que dura sus buenas 5 horas, pero sí que deja la sensación de que podía haberse aprovechado muchísimo más un escenario como éste para poder alargar la expansión con alguna que otra misión secundaria más. Así como haber abierto un abanico más de posibilidades de cómo acometer la decisión final.

Es por todo ello que el conjunto de las dos expansiones presentan una polaridad demasiado marcada y más claroscuros de los que nos hubiera gustado. Operation Anchorage es una expansion a todas luces mediocre si lo comparamos con el original, y The Pitt acaba dejando un cierto sinsabor por no haber sabido explotar muchísimo más las grandes posibilidades que ofrecía este emplazamiento.

Bien es cierto que estas son las dos primeras expansiones, pero no por ello debemos obviar la caida de calidad de ámbas. Más acusada en una que en la otra, pero inferiores igualmente y desde luego que no cumplen con las expectativas.



Conclusiones:

Si te quedaste con ganas de más FallOut, es tu oportunidad de continuar tu aventura. Pero no esperes grandes cosas de ellas. Son meros añadidos y dejan su estampa como tales desde el primer momento.

Alternativas:

Point Lockout y Broken Steel son superiores en todos los apartados a estas dos. No es que sean dos alternativas, es que son las verdaderas expansiones de FallOut 3.

Positivo:

- La Fosa. Muy lograda.
- Mantiene el apartado gráfico original

Negativo:

- Todo Operation Anchorage
- Perdida de calidad en el doblaje

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	60
jugabilidad	65
duración	70
total	**60**

Una segunda opinión:

Aunque su apartado técnico roza el sobresaliente en algunos apartados, la experiencia como juego cae muchísimos enteros. La sensación que trasmite sobre todo Operation Anchorage es mediocre de principio a fin. Podemos estar sin ningún tipo de dudas ante la peor expansión realizada por Bethesda para un juego propio. The Pitt al menos recupera la esencia del original, pero tampoco espereis grandes cosas de ella. Ámbas son bastante inferiores al original. Una verdadera pena.

Jose Luis Parreño



desarrolla: A2M · **distribuidor:** lucasarts · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:**+16

EL CETRO DE LOS REYES

La penúltima aventura de Indiana Jones

Tras el éxito de su última película, y a la espera de noticias del juego para PS3 y Xbox360, Indiana Jones llega a Nintendo Wii con nuevas aventuras y un sistema de control optimizado para la consola

1939, un Hitler obsesionado con las reliquias de la iglesia católica busca ahora el Cetro de los Reyes que, según la Biblia, utilizó Moisés para generar las diez plagas que obligaron al faraón a liberar a los hebreos y separar las aguas del Mar Rojo y que su pueblo pudiera escapar de la esclavitud de los egipcios. Por otro lado Indiana Jones tratará de que semejante joya arqueológica no llegué a las manos de los nazis que pueden utilizarlo como arma para dominar el mundo. La historia pinta bien, podría haber sido la de una nueva película del arqueólogo más famoso del cine pero vamos a ver en que ha quedado.

La historia de este Indiana Jones y el Cetro de los Reyes es cuando menos extraña, allá por 2006 LucasArts anunciaba un nuevo juego de Indiana Jones para PS3 y Xbox360 del que incluso se llegaron a mostrar imágenes y vídeos, de ese proyecto nunca más se supo y en cambio hace relativamente poco se anunció el lanzamiento del título que nos ocupa para PS2, PSP, DS y Wii que es la versión que comentamos en estas páginas.

La historia no es mala, podriamos decir incluso que es buena pero se ha llevado al juego de un modo lamentable, no se ha logrado un hilo argumental que cohesione las distintas y variadas localizaciones en las que se desarrolla el juego, las secuencias cinemáticas que deberían realizar esto son a todas luces insuficientes y en ningún momento logran explicar porque estamos en un determinado país, que debemos hacer allí o el porqué de la apari-

La ambientación tipo Indiana Jones destaca en un título que a nivel de jugabilidad y aspectos técnicos está muy por debajo de los juegos anteriores





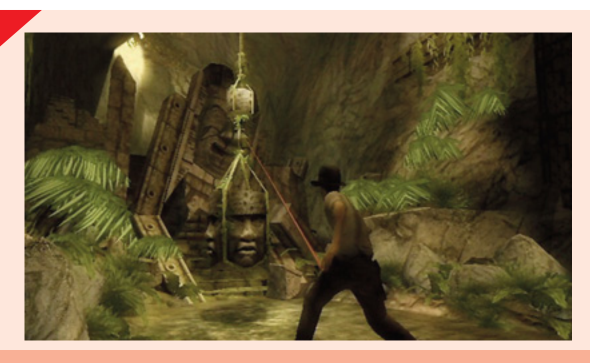
ción o desaparición de los personajes secundarios del juego que por cierto no tienen el menor carisma e interés. Algo parecido ocurre con los enemigos que no serán más que bultos a los que sacudir sin aportar nada al desarrollo del juego. La escasa IA de la hacen gala tampoco ayuda a llevar el juego a los niveles del personaje que le da nombre, ni siquiera llega al de los últimos juegos de la saga y mucho menos al de las dos magníficas aventuras gráficas que LucasArts lanzó en los años 90 con Indiana Jones de protagonista. La segunda de ellas, Indiana Jones and the Fate of Atlantis está incluida como extra en este Cetro de los Reyes y lo que podría ser un gran complemento en caso de que el juego nuevo estuviese a la altura, en este caso se convierte en una referencia inalcanzable que da valor al paquete pero deja en evidencia a este nuevo título de LucasArts.

El sistema de control se ha adaptado a los controles de la Wii pero no se ha trabajado lo suficiente y presenta graves problemas de detección de movimiento; atacaremos con el látigo cuando hemos realizado el gesto de dar un puñetazo o Indiana Jones se mantendrá inmóvil ante el ataque de un soldado nazi a pesar de haber realizado un movimiento de defensa o esquiva. Es curioso que el sistema de control funcione aceptablemente bien en el tutorial que inicia el juego y en el cual se nos explica las distintas acciones a realizar y falle una vez finalizado este.

Técnicamente el juego presenta luces y sombras, destaca la banda sonora que toma algunas de las clásicas melodías de la serie y las complementa con algunas otras creadas para este juego que no llegan al nivel de las primeras pero tampoco desentonan en exceso. El doblaje es bastante bueno, cumple con creces aunque se echa de menos la voz del doblador habitual de Harrison Ford que no se ha incluido en el juego.

Indy, un veterano de los videojuegos

Desde que apareció por primera vez en el cine en 1981 con En busca del Arca Perdida, el doctor Jones se ha convertido en todo un asiduo de los videojuegos, en algunos casos el nivel no ha estado a la altura pero en otros muchos el resultado ha sido más que satisfactorio, las aventuras gráficas Indiana Jones y el Último Templario e Indiana Jones and the Fate of Atlantis (incluida en este juego) y los juegos de acción La Máquina Infernal y La Tumba del Emperador tienen un lugar en el corazón de los más jugones.

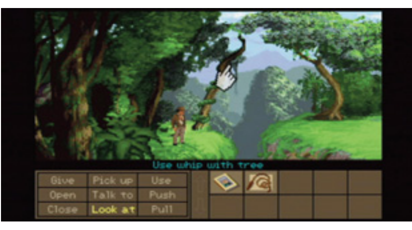


algunos escenarios tienen un buen nivel de detalle y son variados y divertidos pero la mayoría pecan de sosos, lineales y aburridos.

Algunos efectos sonoros son excelentes pero otros muchos suenan falsos y están como desfasados o retardados respecto a la acción que se supone los ha generado.

La ambientación del juego en general es buena y es de los aspectos positivos a destacar del juego, los fanáticos de Indiana Jones podrán vivir una nueva aventura de Indiana Jones.

El nivel gráfico del juego no llega a un mínimo exigible en Wii, es cierto que destacan algunos decorados y juegos de luz pero la mayoría son muy sosos, con muy poco detalle y para no permiten la interacción con ellos más que donde los programadores han decidido que así sea, en un escenario un cristal se rompe al lanzar un enemigo pero en otro ni siquiera las balas lo hacen.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Los señores de Lucasarts han tenido la feliz idea de incluir en este Cetro de los Reyes el remake del ***Indiana Jones and the Fate of Atlantis*** *que apareció allá por 1992 para PC y otras plataformas.*

Recogió el téstigo de ***Indiana Jones y la Última Crúzada*** *y utilizando el mismo motor SCUMM que éste aportó su granito de arena a la edad de oro de las aventuras gráficas.*

El control se ha adaptado a los mandos de la Wii y como no se ha retocado gráficamente el juego mantiene el gusto añejo de los gráficos 2D ligeramente pixelados que tantas horas de diversión nos proporcionaron en los primeros años de los videojuegos.

Para los personajes se ha optado por unas figuras ligeramente caricaturizadas y desproporcionadas. Los enemigos son muy repetitivos y aburre ver siempre a los mismos e incluso tres o cuatro exactamente iguales al mismo tiempo. Las animaciones de los “malos” son también muy simples y limitadas.

El personaje principal está bien modelado -teniendo en cuenta el resto del juego- y tiene un mayor número de animaciones que el resto de personajes, en determinados momentos el juego da saltos para enlazar una animación con otra dando la sensación de estar poco trabajado.

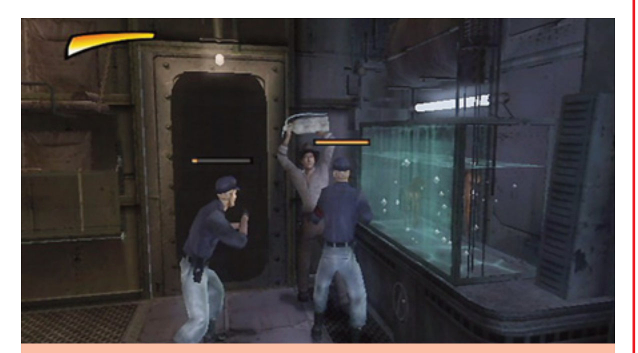
Este Indiana Jones y el Cetro de los Reyes muestra un acabado gráfico general que perfectamente podría mover cualquier consola de la generación pasada, ya sabemos que la Wii no es la

máquina de los gráficos pero hay ejemplos claros de que puede con niveles muy superiores a los de este título; un mayor cuidado en el diseño de escenarios y personajes y una mayor variedad y calidad de animaciones y enemigos hubiesen mejorado la valoración general de el juego.

Se supone que la apuesta de la Wii es la jugabilidad, en este caso tampoco está a la altura, la cantidad de acciones a realizar es muy variada pero solo podemos hacerlas en el momento que los programadores han previsto para ellas, no teniendo la posibilidad de seleccionar el modo en el que vamos a afrontar cada una de las situaciones; el juego es extremadamente lineal, la acción transcurre por unos escenarios totalmente cerrados y definidos en los cuales tenemos los distintos objetos sobre los que actuar para pasar al siguiente y eliminar a los enemigos que aparecen y así hasta el final del juego. Destacan negativamente las fases en las que deberemos disparar a los enemigos en las que el juego se convierte en una especie de shooter on rails de lo que solo podremos movernos para cambiar de cobertura.

Incluye un modo cooperativo a dos que es totalmente independiente de la trama principal y en el que un compañero de aventuras podrá manejar a Henry Jones en determinadas situaciones. Se ha dispuesto también un modo multijugador que no tiene nada reseñable que destacar, en el mismo hasta cuatro jugadores pueden dirimir sus diferencias en escenarios previamente desbloqueados.

En resumen, se trata de un juego que está muy por debajo del nivel de las dos aventuras de acción anteriores (La Máquina Infernal de 1999 y La Tumba del Emperador de 2003) y que da la sensación de que se ha desarrollado para obtener unos ingresos fáciles -aprovechando el tirón de la última película del personaje- a la espera de que se decida que hacer con el juego para PC, PS3 y Xbox360.



los enemigos son demasiado uniformes, predecibles e incluso, podríamos decir, tontos como para plantear retos a todo un Indiana Jones

Conclusiones:

Los fans del doctor Jones soportaran las deficiencias del juego con tal de jugar con su heroe preferido. Mantiene la ambientación del personaje pero no está a la altura del mismo ni de lo que se debería exigir a un buen título.

Alternativas:

En Wii la alternativa más clara es Tomb Raider, en otras consolas la misma Lara Croft o el excelente Uncharted.

Positivo:

- *La inclusión del Fate of Atlantis*
- *Tiene el espiritú y ambiente de Indiana Jones*

Negativo:

- *Fallos graves de control*
- *Nivel gráfico muy pobre en general*
- *Historia inconexa y difusa*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	65
sonido	78
jugabilidad	48
duración	71
total	**61**

Una segunda opinión:

Es imperfecto, mal estructurado, incoherente y el control está mal implementado pero hay algo divertido en este juego.

Metacritic



desarrolla: luxoflux · **distribuidor:** activision · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**TP

Transformers: Revenge of the Fallen

La batalla por la chispa de la vida está en marcha.

Llega a nuestra tierras el videojuego de uno de los filmes más espectaculares que existe hoy en día. Una guerra “civil” está a punto de estallar entre dos de las razas de Transformers que existen por el codiciado objeto.



Está a la altura. Mi primera impresión ha sido bastante buena. Me esperaba algo más corriente en cuanto a presentación y demás. He visto un juego completo, con sus carencias, pero que tiene buenas ideas y que a pesar de que no es un juegazo, tiene toques que lo hacen un juego bastante rejugable por su elevada dificultad en muchas de las misiones. Aunque más que dificultad en las misiones, la dificultad te la encuentras realmente en los desafíos al que el juego te someterá.

En el primer contacto con el juego, es decir; en el menú principal, tendremos una imágen de fondo al más puro estilo Mass Effect y una BSO muy buena que te mete en el papel para empezar a jugar. El juego cuenta con el modo historia (modo un jugador), modo multijugador y modo Xbox Live, más los añadidos que son

Un juego con ideas renovadas y en el apartado de acción no te dejará indiferente. Irás por un mundo libre es unos escenarios totalmente destructibles.

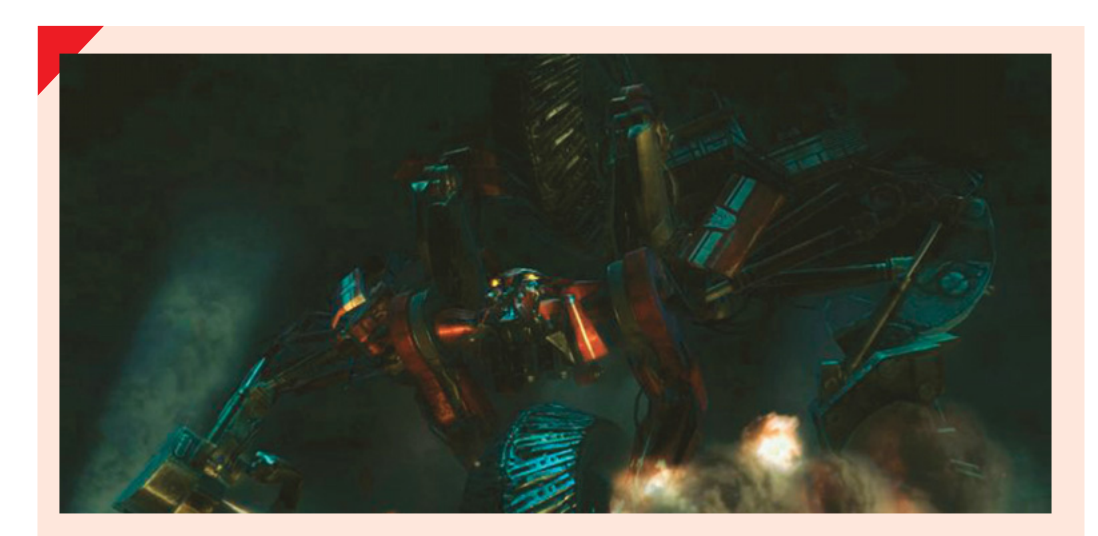




menos importantes que éstos, como los créditos, las opciones, los trucos para el típico vago que no se quiere esforzar y el menú de logros para superarse así mismo.

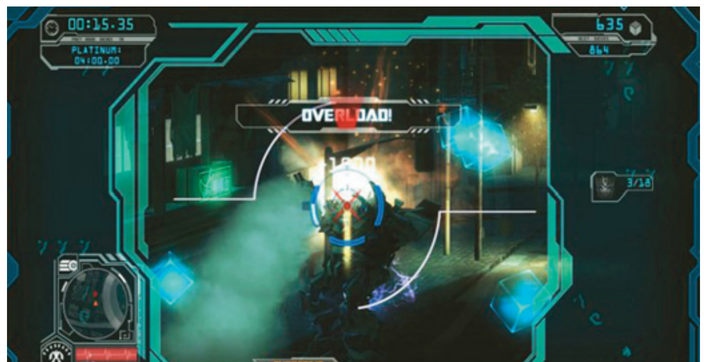
Bien, ya estamos dentro. Ahora tenemos que tomar una decisión que marcará nuestro sentido en nuestra aventura, y que podrá salir bien o mal. Tú eliges entre el bien o el mal: tú eliges entre ser un autobot o un decepticon. Creo que sobra decir que los autobot son los que combaten por el bien del planeta Tierra; y con ello, la chispa de la vida, y que los decepticon son los que atacan el planeta y que quieren la “chispa” para hacerse los amos del mundo. Nada que no se sepa, sobre todo si habéis visto la película.

Las misiones que tendrás que hacer, te las marcarán en el globo terráqueo, y tu podrás elegir libremente las que quieres hacer. Antes de cada misión, el “consejo de sabios” (tanto como de un lado como de otro), debatirán sobre lo que tienes que hacer, y a continuación, tendrás que elegir tu Transformer (en muchas ocasiones sólo podrás elegir un sólo Transformer). El primer reto al que nos tendremos que someter, es a un tutorial de como manejar al Tranformer: ataques, armas, movimientos, conducción... Al principio puede parecer un poco fácil, pero a medida que va transcurriendo se complica más la cosa. Si hay una cosa muy buena que tiene este juego, es que podrás hacer prácticamente de todo, pero en su contra podría decir que es un juego con un mapeado bastante pequeño y tanto mobiliario, como vehículos y demás, no es muy variado. Dependiendo del Transformer que utilizimos, éste



Un juego en el que acabar las 24 misiones es fácil, lo que no será tan fácil será completarlo con todos los logros, todo un reto. A lo largo del juego nos enfrentaremos a máquinas tan fuertes como la que ves arriba.









podrá ser más ágil, más fuerte, más efectivo con un arma.. etc. Un Transformer puede dar saltos agigantados; puede trepar cualquier tipo de edificio, puede pegar bofetones, pueden pegar verdaderos puñetazos si eres lo bastante paciente y preciso como para cargar el puño, tiene verdaderos cañones en su cuerpo (tiene una arma principal y otra secundaria), y por supuesto, tiene ese ataque especial que toda máquina con tecnología alemana puede tener (cada Tranformer tiene una: una te podrá recuperar la salud, otra te podrá aturdir, y en otros casos podrás poner torretas para defenderte de los enemigos), y para casos de extrema urgencia y te quieres librar de todo el mundo porque estás muy cabreado, contarás con un Turbo que te hará mucho más fuerte y que lo podrás obtener haciendo ataques especiales (disparando, haciendo combos.. etc). Y sí, podremos convertirnos en ese “segundo” personaje: podremos convertirnos en un Corvette, en un todo-terreno o en un caza si lo desea.

Terminada una misión, accederemos a la tienda por excelencia de mejoras. Una cosa que me llamó bastante la atención, y es que, a pesar de la amplia variedad en mejoras, es que no tendrás por qué gastarte todo el energón (será la moneda de cambio que utilizarás para comprar mejoras) en dicha mejora, aquí todo va al peso; es decir, tú tendrás una barra para llenar y tú decides cuando dejas de llenarla, evidentemente, cuanto más llenes, más energón utilizarás. Además de esto, tendremos una tabla con todos nuestros datos durante la misión (porcentaje de daño a los enemigos, precisión en el disparo..etc), y depen-



diendo de cuantos logos hallamos recolectado (son piezas que cogeremos “por el camino”) y si has conseguido un meritoria medalla de platino, oro, plata o bronce (es

Un juego con una capacidad gráfica decente, pero que lo arreglará con su más que notable jugabilidad.

obligatorio conseguir alguna medalla si quieres tener energón) se te valorará y podrás desbloquear algún extra que otro (capítulos de dibujos animados de los Transfoerms, alguna escena CGi.. etc), todo un detalle. En todos esos sentidos, me recuerdo a la saga Spiderman que salió para PlaySation 2.

A pesar de que los modelados de los Tranformers no son nada del otro mundo, sí que se agradece esa variedad de máquinas que tendremos. Las texturas de los escenarios son más bien deficientes, pero gracias a la muy buena jugabilidad de que tienen los Tranformers, nada de eso importará, porque en movimiento el juego gana mucho. Un punto a su favor es que tanto las voces como los textos están en castellano, algo que ya se echa de menos en muchos juegos. También hace que sea un juego muy rejugable porque puedes experimentar ambos bandos, y si quieres conseguir todos los extras, tendrás que dejarte la piel en el intento. Una buena opción de compra si eres un buen fan de la saga y quieres pasar un buen rato.

Conclusiones:

Esperaba algo mucho más simple y me he encontrado con algo bastante más completo. Recomendado si eres fan de la saga y si tienes ganas de pasar un buen rato con un juego

Alternativas:

No es ningún referente videojueguil, así que muchos de los juegos de acción que han salido a lo largo del catálogo podrá superar a éste.

Positivo:

- *Jugabilidad muy variada.*
- *Los retos que plantea.*

Negativo:

- *Las misiones se hacen un poco repetitivas.*
- *Gráficamente se le ven deficiencias.*

TEXTO: AITOR ARIAS

gráficos	65
sonido	75
jugabilidad	80
duración	80
total	**74**

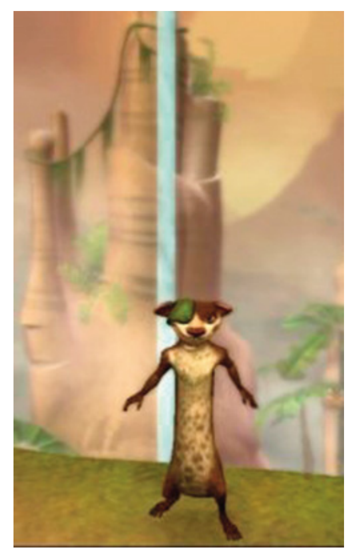


desarrolla: vivendi · **distribuidor:** activision · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+7

Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs

¿No se supone que los dinosaurios se extinguieron?

En comparación con el filme de animación de Century Fox, el videojuego marca un claro objetivo que es entretener al público más joven. Aún así, el juego cumple y en algunos momentos resulta entretenido hasta para un adulto



No es ningún misterio que por norma general, las películas que salen en la gran pantalla y anterior o posteriormente vean la luz en el mercado de los videojuegos; éstos no lleguen a la altura de una super-producción como lo es Ice Age 3.

De todas formas, parece que poco a poco el mundo va cambiando y se va haciendo poco a poco hincapié en este tipo de hermandades. Sólo os digo que si esperáis un gran plataformas dejad de leer este análisis a la de ya; pero si esperáis un juego entretenido y con gran sentido del humor o un posible regalo para tu sobrino de 7 años, os recomiendo la lectura.

Nada más empezar a jugar, el juego nos deleita con la ya mítica -y emblema de la trilogía- cómica escena de Scrat y su cebolla. Bien, un poco de humor antes de empezar. El menú principal tiene

Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs no es ningún referente en el género, pero sí un videojuego capaz de entretener gracias a su diversidad y humor.

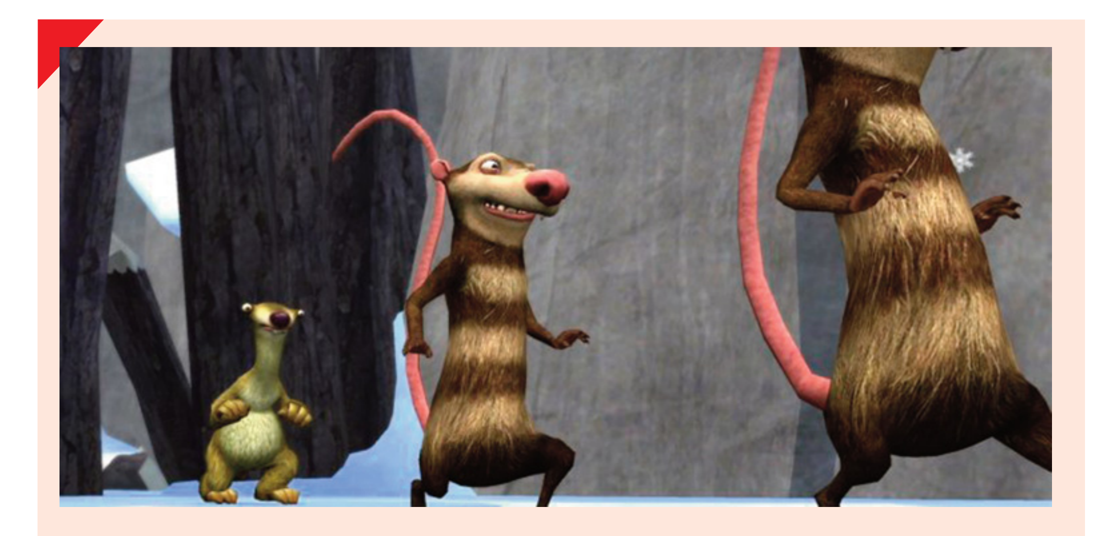




3 cosas destacables: modo un jugador, multijugador y tenderete. Así que como dijo el Jack el Destripador vamos por partes. En el modo un jugador tendremos el modo historia y desafíos. En el modo historia completaremos la gran aventura en la era de hielo, con más de 15 aventuras por las que recorrer; y en el modo desafío completaremos una serie de misiones repetidas y lo tendremos que hacer en el menor tiempo posible para conseguir logros y bayas. En el modo multijugador podremos jugar hasta con 4 jugadores y tendremos que enfrentarnos a diversos mini-juegos, en el que saldrá airoso el más fuerte y temible. Y por último, el tenderete, como bien podéis suponer, se trata de una tienda para comprar mejoras en la salud, armamento, extras y los codiciados diamantes de 5 colores distintos.; la única finalidad de éstos es coleccionarlos y conseguir logros a cambio. Claro que -como todo en esta vida- nadie da nada a cambio de nada, por lo que a lo largo del juego tendremos que ir recolectando las numerosas bayas o peras (la unidad monetaria en el reino helado), y a cambio, nos darán los codiciados suministros.

El modo aventura supone un antes y un después con respecto al argumento de la película. Diego y Sid, narran a la pequeña Peaches (hija de los mamuts) toda la aventura vivida en la película a través de pinturas rústicas que habitaban en la cueva donde estaban situados. Sid empieza a contar la historia desde el punto en el que Manny quiere construir el parque de atracciones para su hija, y a partir de ahí, es cuando entra en juego Sid para echarle una mano a Manny.

El primer jugadore que mane-



Los gráficos son correctos; el modelado de los personajes es bastante bueno pero falla a su contra los escenarios y los diversos objetos que te podrás encontrar, muy poca variedad. A su favor; la jugabilidad, ya que es fiel al estilo de los personajes.









jaremos será Sid, y tendremos que hacer de barrendero limpiando el parque. A primera vista, el juego parece muy sencillo y muy simple. Según vayas avanzando en el juego, la cosa se irá complicando, aunque sí, la naturaleza del juego es simple en todos los sentidos, ya qu está horientado a un público -como ya he dicho- a partir de los 5 años hasta los 12 aproximadamente.

Urgando en el apartado técnico; los gráficos no son nada del otro mundo, ciertos objetivos tienen alguna carencia, otros son verdaderamente mecánicos al no responder a determinados ataques y a otros más sencillos, sí que lo hace. Los modelados de los personajes son bastante correctos. Los escenarios son variados, pero todos responden a un mismo canon gráfico, a penas se ve variadad. En este sentido se podría explotar muchísimo más, una pena. La jugabildad ya juega un papel más a su favor, ya que controlaremos un total de 6 personajes: Sid, Manny, el carismático, el impresionante, el invencible Buck, Diego, Scrat y su amada Scraty. Todos ellos tienen una jugabilidad muy variada y muy fieles a su estilo: por ejemplo; Sid es un torpón de mucho cuidado y hace ataques fieles a su personaje, en cambio Buck, puede hacer hasta 10 tipos de ataque distintos gracias a sus armas, podrá esquivar, trepar, balancearse y llevar todo tipo de armas a sus espaldas. En ese sentido, las animaciones de los personajes están bastante curradas y son muy simpáticas. El más explotado en este sentido es Buck, que se jugará el pellejo en el 70% del juego (es un personaje que ha tenido muy buena acogida, y no me extrañaría nada que de cara a un futuro lo vea-



mos en solitario por el mundo videojueguil), de las 15 fases que hay, seguido de Sid, Scrat y Scraty (éstos se irán alternando en la fase, con la diferencia de que

Hay mucha diversidad en los niveles que jugaremos. Desde persecuciones, hasta conducir un pterosaurio.

Scraty puede planear y Scrat no), y Manny y Diego sólo jugarán en una fase. Hay todo tipo de niveles; unos son de exploración en el que tendremos jugar con diferentes elementos como el fuego para abrirnos paso, las armas que utilizaremos algunas servirán para abrir fuego, otras para "congelar" algún elemento y otras para abrir paso. También nos enfrentaremos a diversos enemigos finales como la planta carnívora, contra un colmenar, o contra el mismísimo Rudy. Gozaremos de persecuciones como la de Diego al querer cazar a su presa; aunque por contrapartida, en muchas ocasiones tendremos que huir despavoridos de las tenazas de algún dinosaurio, caminaremos sobre los huevos de cría de Sid para llevarlos a un lugar seguro, disfrutaremos de niveles en 2D con Scrat y Scraty al más puro estilo Donkey Kong Country y conduciremos un pterosaurio a bordo de Buck. Todo esto y mucho más te lo ofrece Ice Age 3: un juego dotado de grandes dosis de entretenimiento y gran sentido del humor, a pesar de ser un juego un poco monótono y que se podía hacer más.



Conclusiones:

Un juego entretenido orientado hacia los más jóvenes de la casa. El juego es muy fiel a la película y hay niveles variados y cargados de mucho sentido del humor.

Alternativas:

Como ya indiqué, es un título dirigido a los más jóvenes, así que cualquier alternativa es válida para este género, como por ejemplo: Prince of Persia o Mirror's Edge

Positivo:

- La jugabilidad de los personajes
- Los diferentes modos de juego hacen que sea un juego para rejugarlo

Negativo:

- La poca variedad de objetos
- El doblaje podría dar más de sí.

TEXTO: AITOR ARIAS

gráficos	62
sonido	55
jugabilidad	75
duración	70
total	**67**

Una segunda opinión:

Gran variedad de modos de juego hacen de él un juego ideal de cara al público más joven. Si tuviese que poner una pega, sería el doblaje: muy mecánico y un poco flojo.

Una tercera opinión:

Juega a su favor un modo multijugador para disfrutar en toda la familia. Recomendado si quiere pasar un buen rato con su sobrino.



desarrolla: radon labs · **distribuidor:** fx interactive · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,95 € · **edad:**+12

Drakensang: The Dark Eye

Un RPG clásico y a buen precio

Regresa el rol a la vieja escuela gracias a FX Interactive y Radon Labs. El trabajo realizado en cada uno de los apartados es excelente logrando un gran resultado.

Drakensang: The Dark Eye toma su nombre de un juego de tablero alemán muy popular en Alemania desde 1984. Desde su nacimiento este juego ha sufrido varias evoluciones que se plasman en su adaptación para ordenador, Drakensang: The Dark Eye. La historia del juego comienza cuando un viejo amigo nos pide ayuda para solucionar unos problemas en los que se ha visto involucrado. El argumento se desarrolla en Aventuria, un mundo con una fantástica ambientación medieval y unos efectos de luz muy bien acabados, al igual que la calidad gráfica de los hechizos. Ahí es donde empieza nuestra historia y llega el momento para crear a nuestro personaje. Tenemos 20 razas para elegir, cualquiera que elijamos dispondrá de puntos de habilidad para repartir en diferentes atributos: fuerza, inteligencia, carisma...

El primer mapa en el que nos movemos sirve de tutorial para ir haciéndonos con el control. Con el botón izquierdo del ratón realizamos acciones simples, como movernos, atacar, abrir puertas o movernos. El botón derecho nos brinda diferentes opciones para elegir dependiendo de la situación en la que nos encontremos. En la parte inferior de la pantalla tenemos disponibles diferentes menús para acceder a nuestra magia y habilidades especiales.

Al igual que otros RPGs podemos formar un equipo con otros tres miembros. Una de las características es que no es necesario subir de nivel para utilizar los pun-

Su precio y su completa localización al castellano lo hacen un título muy a tener en cuenta para los amantes del género.



tos de experiencia, sino que podemos usarlos para mejorar un atributo al momento de recibirlos. A lo largo de los escenarios encontraremos diversos objetos para recolectar y usar para crear armas, pociones u otros útiles.

La historia se mueve de forma lineal, pues no podemos tomar otra dirección que la impuesta con el camino. Pero disponemos de una gran cantidad de misiones secundarias que alargan la duración y que además vienen bien para descansar de la trama principal.

El único punto negativo del sistema de control es la cámara. En numerosas ocasiones se sitúa en lugares incómodos para el jugador o simplemente enfocando lo que hay detrás del personaje.

Hay que destacar el trabajo realizado por FX Interactive en el apartado sonoro. Drakensang: The Dark Eye está localizado completamente al castellano. Las mil páginas que componen el guión están traducidas y doblados al idioma de Cervantes, con una entonación acorde con las diferentes situaciones.

La duración total ronda las 80 horas, completando las misiones secundarias, y ofrece una gran rejugabilidad gracias a la cantidad de razas disponibles para elegir al comienzo del j uego.

El apartado gráfico está muy cuidado, sobre todo la iluminación. Los efectos gráficos, como la mágia, gozan de gran detalle.

Conclusiones:

Está dirigido, especialmente, para los jugadores experimentados en los RPGs, a los que gustará por las novedades que presenta. Puede resultar difícil para un jugador inexperto pese a su tutorial.

Alternativas:

Otros grandes del género para compatibles como puede ser The Witcher o Neverwinter Nights 2.

Positivo:

- Localizado al castellano
- Sistema de mejoras del personaje
- Su precio

Negativo:

- El control de la cámara
-Puede resultar complejo
- Pequeños fallos técnicos

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	70
sonido	80
jugabilidad	70
duración	90
total	**75**

Una segunda opinión:

Buen rol a la vieja escuela por precio reducido y en castellano. Un sistema de mejoras interesante que gustará tanto a jugadores expertos como inexpertos..

José Barberán



desarrolla: london studios · **distribuidor:** sony · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,99 € · **edad:**+12

GHoT: MODERN HITS

Más Guitar Hero para la portatil de Nintendo

La edición pequeña del Guitar Hero tiene un nuevo título, en este caso se trata de Guitar Hero On Tour Modern Hits con una buena recopilación de nuevos y actuales temas y algunas novedades frente a los juegos anteriores de la serie.

En poco más de un año llega el tercer título de la saga Guitar Hero para la Nintendo DS, los creadores son, al igual que las dos ediciones anteriores, Vicarious Visions y para esta ocasión han previsto algunas pequeñas novedades y un listado de canciones con éxitos de los últimos cinco años.

Como en los juegos anteriores existen dos versiones del título, con o sin Guitar Grip, que para quien no lo conozca es el dispositivo que conectado al slot de GBA de la portátil de Nintendo permite emular las cuerdas (cuatro en este caso) de la guitarra mientras rasgamos las notas sobre la pantalla táctil de la DS, tampoco ha llegado en esta ocasión el Guitar Grip de cinco botones que los fans más hábiles reclaman desde la aparición de Guitar Hero en DS.

Los modos de juego son los mismos que en las ediciones anteriores aunque se han mejorado ligeramente con objeto de dar al título una mayor profundidad y duración. En modo individual podremos tocar en “Partida Rápida” cualquiera de las 28 canciones que incluye el juego seleccionando cuatro modos de dificultad. “En Carrera” debemos crear un grupo e ir tocando en diferentes locales para conseguir fans hasta convertirnos en una banda de éxito. Es en el modo Carrera donde más novedades hay ya que no se limita a ir pasando temas en el orden establecido por el juego hasta llegar al final, en esta ocasión el desarrollo no es tan lineal y además nos encontraremos diversos retos solicitados por nuestros fans que deberemos complacer para seguir adelante, entre ellos destaca el modo duelo en el que deberemos competir contra otro guitarrista, lanzándole objetos mientras tocamos, hasta que uno de los dos venza. Tampoco se han descuidado los modos multijugador con un total de cinco modalidades multijugador entre duelos y cooperativos.

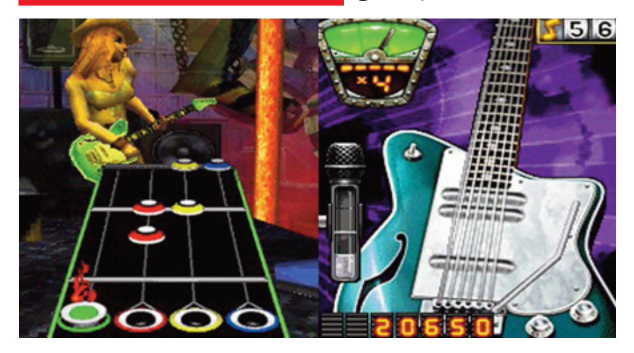
TRACKLIST

12 Stones - "Adrenalin"
AFI - "Miss Murder"
Angels & Airwaves - "Call to Arms"
Atreyu - "Falling Down"
Black Tide - "Shockwave"
Coldplay - "Violet Hill"
Endeverafter - "I Wanna Be Your Man"
Evanescence - "Sweet Sacrifice"
Fall Out Boy - "This ain't a scene, It's an Arms Race"
Finger Eleven - "Paralyzer"
Foo Fighters - "All My Life"
Franz Ferdinand - "The Fallen"
Kaiser Chiefs - "Ruby"
Lenny Kravitz - "Where Are We Runnin'"
Modest Mouse - "Dashboard"
Phantom Planet - "Do The Panic"
Sum 41 - "Still Waiting"
Tenacious D - "The Metal"
The Bravery - "Unconditional"
The Donnas - "What Do I Have to Do"
The Duke Spirit - "Lassoo"
The Fratellis - "Chelsea Dagger"
The Kooks - "Always Where I Need to Be"
The Offspring - "Half-Truism"
The Strokes - "Reptilia"
Weezer - "Everybody Get Dangerous"
Wolfmother - "Dimension"
Yellowcard - "Lights and Sounds"

A nivel técnico el juego mantiene el nivel de los anteriores, gráficamente cumple y se ha mejorado ligeramente con una mayor variedad de escenarios y animaciones de los componentes del grupo. También se han modificado la disposición de algunos indicadores con objeto de que sean más visibles e interfieran lo mínimo posible en el desarrollo del juego.

A nivel sonoro hay que destacar que todos los temas son originales no habiéndose incluido ninguna versión y que el sonido aunque penalizado por la escasa calidad del altavoz de la Nintendo DS tiene una calidad más que aceptable y gana muchísimo con unos buenos auriculares.

Se ha mejorado y optimizado el sistema de control y la detección del rasgado de notas en la pantalla táctil aunque en algunas ocasiones aún falla en algunos casos dando al traste con nuestro buen hacer al frente de nuestra banda, es un tema a mejorar en próximos títulos que a buen seguro aparecerán.



Conclusiones:

Una nueva edición del juego músical más famoso de DS con 28 nuevos temas, no aporta nada nuevo salvo la selección de temas y algunas pequeñas mejoras gráficas y de jugabilidad.

Alternativas:

Los dos juegos de la misma serie tienen selecciones músicales muy diferentes, Rock Revolution es otra posibilidad aunque el enfoque y la jugabilidad son muy diferentes a este GHoT: Modern Hits.

Positivo:

- Todos los temas son originales.
- La inclusión del duelo en el modo carrera y el multijugador.

Negativo:

- No aporta prácticamente nada nuevo salvo la recopilación de temas

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	66
sonido	72
jugabilidad	64
duración	68
total	**68**

Una segunda opinión:

Básicamente, Tour Guitar Hero: Modern Hits es como cualquier otra secuela de Guitar Hero que no cambia drásticamente la experiencia de juego.Si te gusta la lista de temas o tienes amigos que quieren jugar con el multijugador, puedes comprar el juego.

metacritic



desarrolla: overthetop · **distribuidor:** nintendo · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1000 pts · **edad:**+3

NYXQUEST KINDRED SPIRITS

Un paseo por la Grecia clásica

Con un claro sabor español, el proyecto anteriormente conocido como Icarian aterriza en WiiWare. Una gran muestra de que con muy poco se puede llegar a hacer mucho si hay ganas en ello.



Muy pocas veces con tan poco se ha logrado tanto. Si nos leisteis el mes pasado, sabeis que Overthetopgames está compuesta por apenas cuatro personas. Un proyecto sencillo pero que ha llevado la ilusión por bandera para acabar convirtiéndose en una apuesta segura dado el gran resultado final. NyxQuest no es un juego llamado a convertirse en un superventas, y su primera toma de contacto puede llegar a ser más dura de lo que aparentemente se podría esperar de un juego concebido para Wii. Pero sin embargo logra atrapar al jugador de una manera que muy pocos juegos lo han conseguido.

La apuesta nos presenta un juego de desarrollo bidimensional en el que deberemos controlar a la protagonista para que pueda abrirse camino por las ruinas de la vieja Atenas. Un recorrido en el que se puede apreciar la alta influencia que han tenido en el superproducciones como Hércules.

El juego esconde una endiablada jugabilidad, pero flaquea en el apartao sonoro y en la excesiva repetición de sus puzzles. Aún con todo, recomendable

No en vano ámbos títulos parecen haber sido cortados por el mismo patrón gráfico. Con lo que el resultado en pantalla arroja un conjunto muy compensado de gráficos y colores, sobre todo si atendemos a las limitaciones técnicas impuestas por el propio sistema de descarga de Nintendo. No es posible sacar de donde no hay.

Tampoco es esperable una grandísima banda sonora. No. Más bien el trabajo en este apartado puede ser el más flojo del conjunto, dado que las melodías que acompañarán en nuestro peregrinaje, aunque logren casar con la ambientación, caen demasiado rápido en la monotonía y repetición.

Pero donde NxyQuest da el do de pecho es sin lugar a dudas en la jugabilidad. Cuando hablamos con los desarrolladores les preguntamos por qué esta aparante exclusividad con la máquina de Nintendo. Su respuesta fue tajante: “NyxQuest sólo puede ser concebido en Wii”. Hoy con el juego en nuestras manos podemos dar buena fe de ello.

El WiiMote es nuestra herramienta principal para llevar a nuestra heroína a buen puerto, ya que en el juego no sólo debemos controlar a nuestro personaje, sino que también debemos controlar los elementos del entorno. Así que con el WiiMote podremos controlar el tiempo, mover piedras, arrastrar fuegos o controlar el viento. Acciones que se van a convertir en indispensables a la hora de poder resolver los mil y un puzzles que se van a interponer en nuestro camino.

Sin embargo, y por poner un pero, estos puzzles no destacan por su originalidad, ya que resuelto uno, resueltos todos. Van aumentando en complejidad a fuerza de ir introduciendo cada vez un mayor número de elementos, pero que no aportan realmente nada a lo que es la aventura en sí.

En definitiva, un gran juego si tenemos en cuenta los recursos con los que ha sido programado y que a buen seguro os dejará un buen sabor de boca.



Conclusiones:

NyxQuest es un juego que no es accesible a todo el mundo, sino que hay que entendero y quererlo para poder llegar a disfrutarlo. Una vez lo consigues, el juego logra enganchar como pocos. Un buen resultado final.

Alternativas:

Como siempre y en estos casos, Lost Winds y World of Goo son las dos apuestas mas firmes que encontraremos en WiiWare. No son del mismo corte pero todos emanan calidad en buenas dosis.

Positivo:

- *Buen apartado técnico*
- *Una muy buena jugabilidad*

Negativo:

- *Melodías repetitivas*
- *Puzzles poco ingeniosos*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	75
sonido	68
jugabilidad	83
duración	70
total	**73**

Una segunda opinión:

WiiWare no se caracteriza precisamente por un bombardeo continuado de productos de calidad. Es más, desde su lanzamiento como plataforma digital, son muy pocos los juegos realmente reseñables. NyxQuest se posiciona por encima de la media, pero aún está lejos de lo mostrado por los dos grandes juegos de la plataforma: Lost Winds y World of Goo. Es bonito, pero demasiado repetitivo. Y a la larga trae como resultado la monotonía.

Jose Luis Parreño



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

Bionic Commando

El regreso de un clásico.

Bionic Commando es uno de los juegos que parecían muertos una vez entramos en la época 3D. Pero gracias a la potencia gráfica de Playstation 3, Xbox 360 y los nuevos PC podremos disfrutar de una entrega a la altura del clásico.

Ya está disponible el juego Bionic Commando para las plataformas Xbox 360, PS3 y PC. Quizás a muchos no os suene el titulo de este juego, pero hace cerca de 20 años fue uno de los juegos mas fuertes del catalogo de Capcom, tanto en su versión para recreativa, como en sus versiones en Nes. Había dos características que hacían de Bionic Commando un juego especial, la primera era el brazo biónico, el cual nos permitía llevar las capacidades plataformeras del protagonista al limite, así como mejorar nuestra potencia de ataque. La otra característica era su extrema dificultad, la cual desesperaría a la mayoría de jugadores actuales.

Hablando ya del juego que nos ocupa, nos encontramos con un protagonista que ha pasado los años posteriores a su aventura apresado en la cárcel por salvar a su gobierno y su superior, pero que verá como estos le liberan para que vuelva a sacarles las castañas del fuego.

Un buen juego de acción que gustará especialmente a los que disfrutaron con el Bionic Comando original o con Lost Planet.

Gráficamente el juego luce muy bien, a la altura de los últimos juegos de acción sacados para Xbox 360 y Playstation 3. Llaman especialmente la atención algunos momentos de acción frenética en el juego que dejarán con la boca abierta a mas de uno, los cuales se desarrollan a gran velocidad, todo ello sin que suframos la mas mínima ralentización. Quizás el diseño de la ciudad, con un estilo post



apocalíptico, es lo que mas desmerece gráficamente hablando.

El apartado sonoro del juego también está bastante trabajado,gustará especialmente a los que jugaron al juego original, ya que algunas melodías son de un corte similar a las que presentaba el juego hace casi 20 años en arcades. El juego viene doblado al ingles y con unos efectos sonoros que no desentonan en ningún momento. Las melodías aumentarán y disminuirán su volumen según nos encontremos en una fase de acción o en una de plataformas.

Jugablemente el juego es una especie de mezcla entre los juegos de Spiderman y el fantástico Lost Planet lanzado hace un par de años también por Capcom. Podremos colgarnos por casi todos los edificios con tan solo utilizar un gatillo de una forma fácil, aunque al principio no costará dominar nuestro brazo biónico, en especial calcular bien las distancias con los diferentes puntos donde agarrarnos. Por lo demás el desarrollo del juego es al mas puro estilo shooter en tercera persona como fue Lost Planet, pero con las posibilidades del bazo biónico, una ciudad ligeramente mas amplia que la del nombrado juego de Capcom y un nivel de dificultad bastante alto, pero que no tiene nada que ver con aquella dificultad extrema del Bionic Commando clásico.

La duración del modo historia es de unas diez horas, no cuenta con modo cooperativo y el online competitivo no presenta opciones suficientes como para estar jugando con él durante



Conclusiones:

Siempre es una buena noticia que uno de los juegos clásicos que disfrutamos en la infancia vuelva a estar entre los mejores de las nuevas consolas. Bionic Commando presenta además una propuesta actual atractiva y respetuosa con el original.

Alternativas:

Lost Planet es un juego muy similar en concepto a este Bionic Commando y está mas barato. Spiderman 3 o Crackdown, sin ser shooters también te podrían gustar.

Positivo:

- *Algunos momentos de acción*
- *Las posibilidades del brazo biónico.*

Negativo:

- *Muy lento en la cargas entre misiones*
- *Le falta un modo cooperativo*

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	85
sonido	83
jugabilidad	82
duración	76
total	**82**

Una segunda opinión:

Bionic Commando tiene sus defectos y sus virtudes. Si eres capaz de disfrutar de un concepto jugable fresco, pero con un control bastante peculiar, seguramente te deje un buen sabor de boca. Pero si eres de los que priman la jugabilidad por encima de todo, tal vez debas probar con otros shooters antes que este.

Gonzalo Mauleon de Izco



desarrolla: milestone · **distribuidor:** koch media · **género:** carreras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+3

SUPERSTARS V8 RACING

Simulando ser un simulador

Superstars V8 Racing llegaba con la ilusión de poder hacerse con un hueco en el competitivo mundo de los simuladores de carreras. Un experimento que como veremos, no ha llegado a buen puerto

Y no lo hace por a pesar de ser un juego medianamente atractivo, V8 cae victima de sus propios errores. De entrada cabría esperar catalogarlo dentro de los simuladores. Las opciones de configuración, aunque mínimas, invitan a ello. Sin embargo su comportamiento errático y su extraño intento de hacercarlo a los arcades, hace que al final acabe nadando en tierra de nadie. No es ni lo uno ni lo otro. Y para colmo, no contentará a nadie.

Gráficamente el juego no es ninguna maravilla. Cumple en modelados, aunque se nota la ausencia de polígonos si los comparamos con el resto de sus rivales. Pero el nivel cae en picado cuando hacemos referencia a los circuitos en este apartado. Pobres. Con un texturizado bastante curioso pero al que sin lugar a dudas hace un flaquísimo favor el peculiar tratamiento de la luz. Ésta es completamente irreal y deja una gran sensación de que o bien se ha lanzado el producto demasiado pronto, o este elemento ha sido desarrollado por la parte becarial del grupo de desarrollo. Y sin supervisión.

Un apartado técnico en el que poco o nada ayudan los elementos sonoros. Se nota una falta preocupante de trabajo en este aspecto, que confiere al conjunto una sensación de inacabado que aumenta conforme pasamos las horas frente a él.

Sensación que aumenta a pasos agigantados cuando decidimos meternos en harina. Y es que V8 encierra una belleza pro-

Ni simulador ni arcade. E incapaz de contentar a unos ni a otros. Lo que empezó intentando ser una alternativa, se ha convertido en despropósito



pia que lo hace incluso divertido. Pero lo hace de una manera triste, ya que ni mucho menos esta puede ser su intención. No se puede programar un juego y encontrar la diversión precisamente allí donde el juego muestra sus mayores carencias.

Y ésto lo afirmamos desde la base de que lo que realmente le confiere diversión al juego es su propia anarquía. Si esperáis encontrar un juego donde las cosas no cumplan las leyes de la lógica, éste es sin lugar a dudas. La emoción que irradia cada carrera donde todo, absolutamente todo lo inimaginable pueda ocurrir, es un dulce muy goloso. Sobre todo cuando juegas con amigos. Dentro de este apartado encontrareis comportamientos asesinos por parte de la IA enemiga, adelantamientos inverosimiles de auténticos kamikaces que no entienden de conceptos tan básicos como el de la posición ganada, giros antinaturales, adherencia aleatoria...

Un gran caos que desde luego dudamos desde la redacción que éste haya sido provocado. Y mucho menos si la idea original era desarrollar un simulador que compitiera de tú a tú con los grandes del género.

Un título prescindible que sólo es salvable por la diversión que cada jugador desee proyectar en él. Para el resto, prescindible a todas luces.



Lo único salvable aparte del justo apartado gráfico es su diversión. Lamentablemente ésta se cimenta casi de manera exclusiva en sus carencias

Conclusiones:

Prescindible y al que sólo le puede salvar su apartado gráfico y el caos que reina en cada carrera, que hace que todo se vuelva completamente imprevisible y emocionante. Sin embargo es un producto muy a medio acabar.

Alternativas:

En X360, Forza 2 sigue siendo el referente total y absoluto. En PS3 a la espera de GT5, Prologue lo supera en todos los aspectos. Y en PC no hay nada en simulación como CTR.

Positivo:

- El apartado gráfico. Pero muy justito
- La emoción que desprende el caos

Negativo:

- Casi todo el apartado técnico
- No destaca en absolutamente nada

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	50
jugabilidad	45
duración	50
total	**52**



Una segunda opinión:

Una vez que ganes alguna carrera y establezcas algún record personal en tu circuito preferido, es realmente complicado que vuelvas a jugar a él. Su extraña jugabilidad y su peculiar concepto de la simulación hace que a día de hoy no tenga absolutamente nada que hacer frente a los grandes juegos del género. Realmente es muy complicado siquiera presentarlo como una alternativa a ellos, puesto que es netamente inferior en todos los aspectos en un hipotético cara a cara.

Jose Luis Parreño

desarrolla: rtl games · **distribuidor:** atari · **género:** velocidad · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+7

CRASH TIME II

Hora de destrozar calzadas.

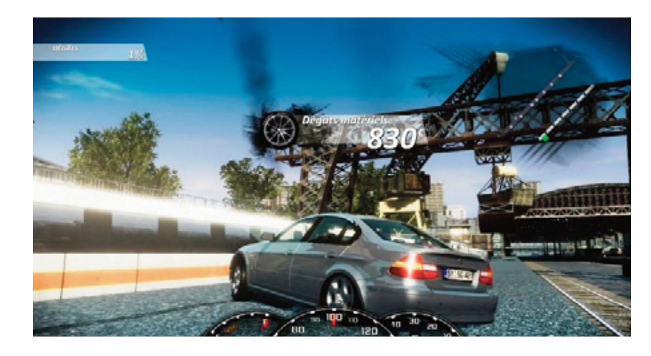
Llega a Xbox 360 y PC la segunda parte de Crash Time, un juego que sorprendió a jugadores y especialistas por su calidad e innovadora propuesta. Esta segunda parte continua con el estilo de la primera parte, mejorando el apartado técnico.

Crash Time fue un juego para PC basado en la serie alemana Alerta Cobra. El objetivo en el juego consistía en superar una serie de misiones al volante de los coches mas potentes que circulan por las carreteras alemanas para completar la trama del juego. Tras las buenas críticas recibidas por parte de los jugadores, llega la segunda parte del juego a PC y también Xbox 360 aprovechando la facilidad para portar juegos entre ambos sistemas.

Al comenzar el juego tomaremos el papel de dos policías infiltrados que tendrán que ir resolviendo misiones cada vez mas difíciles. Habrá muchos tipos diferentes de misión, por ejemplo, alcanzar un coche, detener varios coches, desactivar bombas antes de que exploten, escoltar un camión, etc. Así hasta un total de 40 misiones totalmente locas que nos obligarán a llevar nuestro coche al límite para superarlas, siendo necesario desde realizar saltos imposibles, hasta completar derrapes que harían temblar al muñeco de Michelín.

Gráficamente el juego está muy logrado, presentando una ciudad perfectamente diseñada y que luce realmente bien. Los coches también son perfectamente reconocibles, pese a no contar con las licencias de los fabricantes podremos identificar coches de fabricación alemana como el BMW Serie 3 o el Wolsvagen Golf sin ningún tipo de problema. Ade-

La posibilidades de tomar el papel de policías descerebrados con licencia para conducir es el mayor atractivo del juego.



más los coches se deforman pudiendo llegar a peder partes de su carrocería.

El apartado sonoro cumple sin grades alardes. Los efectos de sonido están bien recreados sin llamar especialmente la atención y las melodías pasan desapercibidas durante las misiones. Las voces están completamente en ingles.

El diseño de los mapeados en realmente bueno, estando muy cerca de los mejores.

Jugablemente el juego presenta un nivel destacable. Los coches se conducen con un estilo arcade que nos permitirá realizar todo tipo de peripecias, pero siendo necesario ser cuidadoso ya que podremos destrozar nuestro coche. El enorme mapeado hará que podamos resolver las misiones de varias maneras diferentes, todo lo demás lo harán las misiones en las cuales realizaremos tareas de todo tipo, pudiendo comenzar la misión escoltando un camión, siendo necesario defender el camión de varios ladrones y finalizando la misión con la detención de uno de los coches de los ladrones. Únicamente se echan en falta las posibilidades multijugador y algunas opciones online.

El juego presenta cerca de 40 misiones las cuales superan la decena de horas de duración, unicamente la ausencia de modos multijugador u online hacen que el juego se quede un poco escaso de opciones.



Conclusiones:

Crash Time II es un juego de bajo presupuesto que solventa esta deficiencia con buenas ideas y un concepto poco utilizado en los videojuegos. Sencillo y disfrutable desde el primer reto.

Alternativas:

Ningún juego se asimila en concepto al juego que nos ocupa. Aún así el mas similar es Burnout Paradise el cual supera a Crash Time II en todos los aspectos.

Positivo:

- Innovador y sorprendente.
- Gran diseño de los escenarios.

Negativo:

- Completamente en Inglés.
- Sin opciones online.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	85
sonido	75
jugabilidad	80
duración	73
total	**76**

Una segunda opinión:

Si te gustan los juegos de acción y ya estás cansado de las propuestas de Need for Speed, Burnout, Test Drive o Midnight Club, Crash Time II puede ser una opción segura debido a su novedosa propuesta de juego.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: FAKT Software · **distribuidor:** FX Interactive · **género:** puzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 9,95 € · **edad:**+3

Crazy Machines 2

Reacciones en cadena

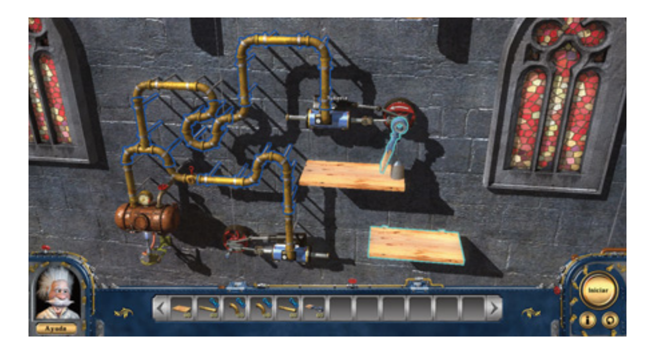
Llega a las tiendas una nueva entrega del clásico TIM (The Incredible Machine). Es hora de escurrirse los sesos con aire retro.

Llega a las tiendas de la mano de FX Interactive la segunda entrega de Crazy Machines, devolviéndonos la nostalgia del juego original que sólo los más veteranos del mundo del PC recordarán: The Incredible Machine. Desarrollado por el estudio heredero del juego para MS Dos, FAKT Software, llega un juego que hará las delicias de las mentes más inquietas.

Crazy Machines 2 nos propone un conjunto de retos mentales que tendremos que resolver usando circuitos de inventos que provocan reacciones en cadena. Para cada experimento se nos presentarán unos objetivos principales y secundarios, como por ejemplo introducir un balón en una canasta o encender una antorcha, dentro de un escenario con algunos elementos inamovibles. Para resolver el puzle se nos ofrecerán unas herramientas la mar de pintorescas. Estas van desde ballestas, engranajes hasta sopletes, con un total de 200 distintos en el total de niveles de juego.

La mecánica de resolución pasa por tres etapas. Primero deberemos estudiar el escenario y ver la reacción de los elementos ya situados. A continuación buscaremos la mejor manera de colocar los elementos que se nos proporcionan. Por último, mediante prueba y error, iremos cambiando los elementos hasta

Crazy Machines 2 es un juego inspirado en el clásico para MSDOS "The Incedible Machine", convertido en una golosina para los más veteranos del mundo del ordenador personal

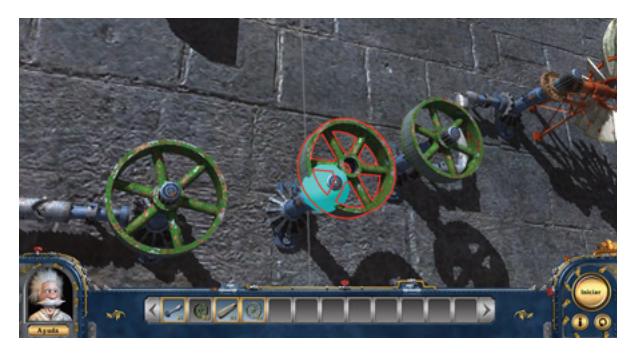


dar con la solución al problema planteado. Se trata de un juego duro y en ocasiones hasta frustrante dada la dificultad de algunos experimentos y la precisión con la que debemos colocar las herramientas. Para evitar tirarnos de los pelos, disponemos de algunas ayudas en cada nivel.

El juego está íntegramente en español, y aunque el doblaje no es ninguna maravilla, es lo más que podemos pedir a un juego cuyo coste no supera los 10 euros. La relación calidad-precio es realmente buena.

El mayor atractivo de Cracy Machines 2 es sin nuda su precio. Podemos adquirirlo en cualquier tienda por menos de 10 Euros





Conclusiones:

Si te gustan los juegos de lógica y los puzles te lo pasarás pipa con Crazy Machines 2. Un buen juego a un gran precio.

Alternativas:

Se trata de un género único que ha pasado de generación en generación de la mano de los creadores del ya mencionado TIM.

Positivo:

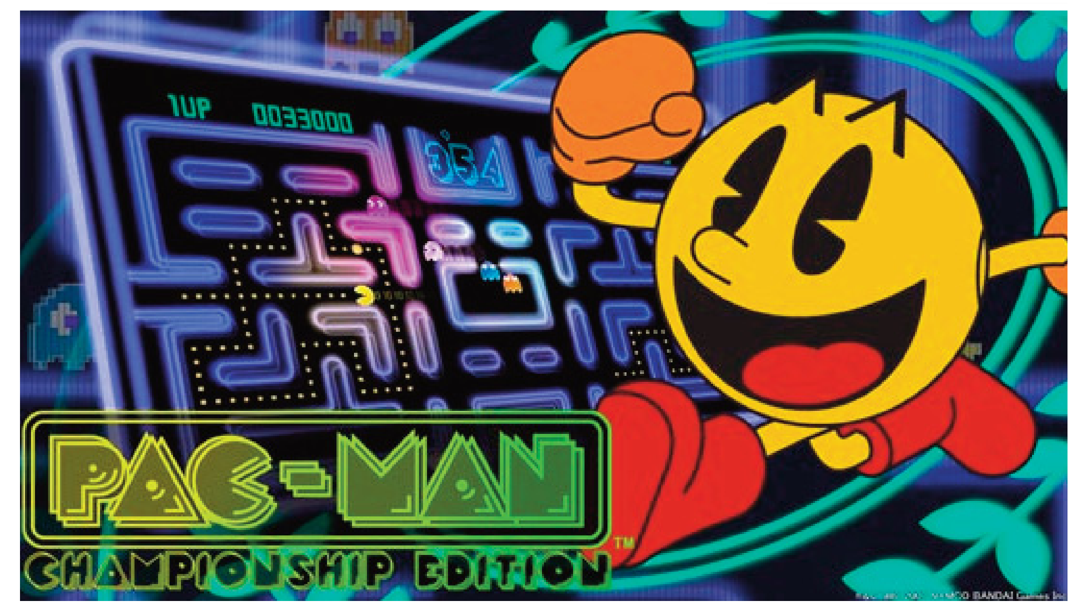
- *Su precio*
- *La gran variedad de niveles*
- *Poder descargar y compartir niveles*

Negativo:

- *Su elevada dificultad ya desde los primeros niveles*

TEXTO: PEDRO SÁNCHEZ

gráficos	70
sonido	60
jugabilidad	80
duración	80
total	**70**



desarrolla: bandai-namco · **distribuidor:** bandai-namco · **género:** puzzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 3 € · **edad:**+3

PACMAN C.E.

La mejor revisión del clásico ahora en tu móvil.

Nadie puede negar que Pacman es un icono dentro del mundo del videojuego. Forma parte de la historia de este sector y sin duda Namco no seria hoy quien es sin Pacman. Ahora tras una excelente versión para Xbox Live, Pacman llega a nuestros móviles.

La primera vez que juegas a Pacman Championship Edition te recorre la nostalgia y piensas en lo que ha cambiado el clásico desde que lo pudimos probar en arcades el año 1980. Es curioso como un juego con 29 años puedes seguir siendo divertido tantos años después de su lanzamiento, pero es esto lo que diferencia un buen juego de una obra maestra, la atemporalidad y lo original de su planteamiento.

Pacman Championship Edition es respetuoso con el original, pero muchas cosas han cambiado. Para empezar, el apartado gráfico está mucho mas cuidado. Presentado unos escenarios y personajes mas coloridos, mejor definidos y llenos de detalles.

El apartado sonoro no se queda atrás, hace gala una banda sonora pegadiza y de origen electrónico en la línea del juego original. Por otro lado, los efectos sonoros no están nada mal, aunque no es posible jugar con música y efectos sonoros al mismo tiempo y además, en caso de hacerlo con efectos sonoros, el juego sufre continuas ralentizaciones, lo que obliga a jugar necesariamente con música o sin ningún tipo de sonido. Es un gran inconveniente, pero algunas limitaciones tenia que tener el juego en su versión móvil.

Pacman presenta un apartado gráfico realmente asombroso en esta entrega para móviles, prácticamente igual que en Xbox 360.

Jugablemnete el juego también presenta un gran nivel. Toru Iwatani ha sabido mantener toda la magia del pacman original pero añadiéndole diferentes novedades como son los 6 nuevos modos de juego con los que po-





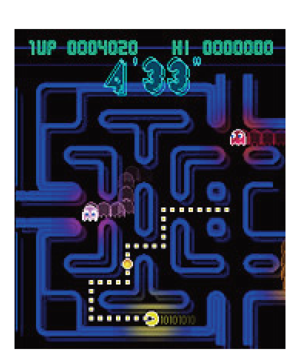
dremos afrontar laberintos diferentes y de mayor dificultad, la posibilidad de subir nuestros records online, los laberintos cambiarán su forma según los complete-

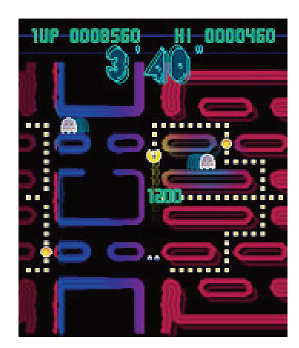
El apartado jugable se ve deslucido por el tamaño de la pantalla, lo que hace que el escenario no aparezca completo.

mos, la velocidad crecerá a medida que avanzamos en el juego y por si fuera poco, cuantos mas puntos consigamos y pantallas completemos, mayor dificultad presentará el juego. Virtudes que se ven ligeramente ensombrecidas por las limitaciones que tiene el pequeño tamaño de la pantalla, característica que ha hecho necesario dividir los laberintos, algo que desconcierta y nos hará perder algunas vidas al no poder ver a los fantasmas que se acercan por la zona sobre la cual no tenemos visión.

La duración del juego es infinita ya que presenta de un modo genial las características que hicieron grandes a los arcades, es un juego fácil de jugar pero difícil de dominar, lo que sumado a los diferentes logros a desbloquear, el sistema de puntuación y las variantes en el desarrollo de los niveles hace que el juego tenga la duración que el jugador este dispuesto a afrontar.

En definitiva, esta nueva versión de Pacman es uno de los mejores juegos que podemos jugar en nuestros terminales móviles. apesar de las limitaciones que le impiden alcanzar el sobresaliente.





Conclusiones:

Pacman Championship Edition es una fantástica conversión del juego publicado en Xbox Live, aunque se ve perjudicado por el diseño de la pantalla de los móviles.

Alternativas:

No hay muchos arcades que presenten tan buen acabado en nuestros terminales. La mejor opción es recurrir a las conversiones de clásicos como Tetris o Super Pang.

Positivo:

- Apartado gráfico sorprendente.
- Directo, rápido y divertido.

Negativo:

- Mapeados divididos.
- Malfuncionamiento con los efectos de sonido.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

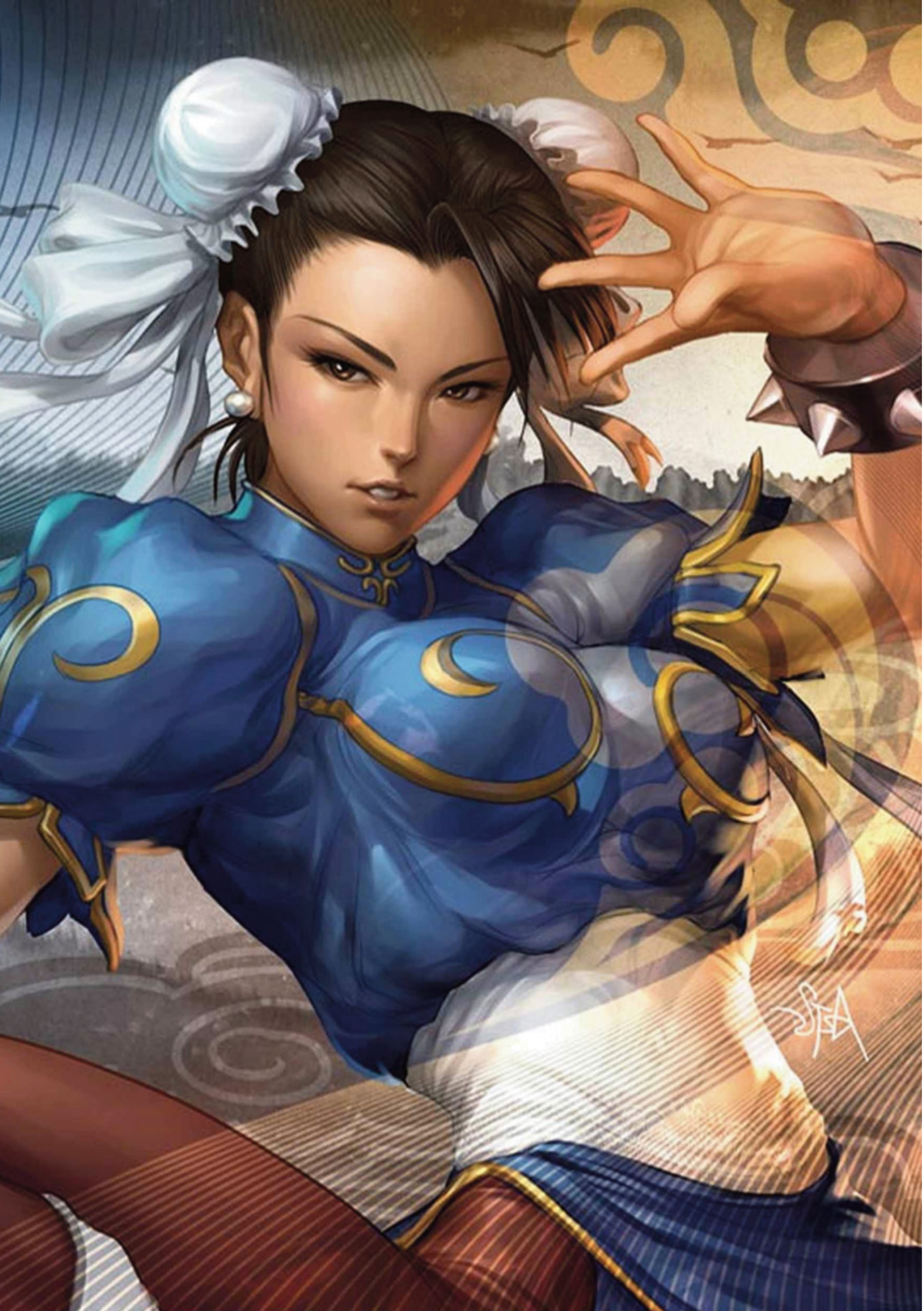
gráficos	90
sonido	80
jugabilidad	75
duración	80
total	**82**

Una segunda opinión:

Uno de los clásicos de toda la vida reinventado y trasladado a nuestros dispositivos móviles. Si te gusta jugar con tu móvil, esta versión de Pacman es un juego a tener en cuenta.

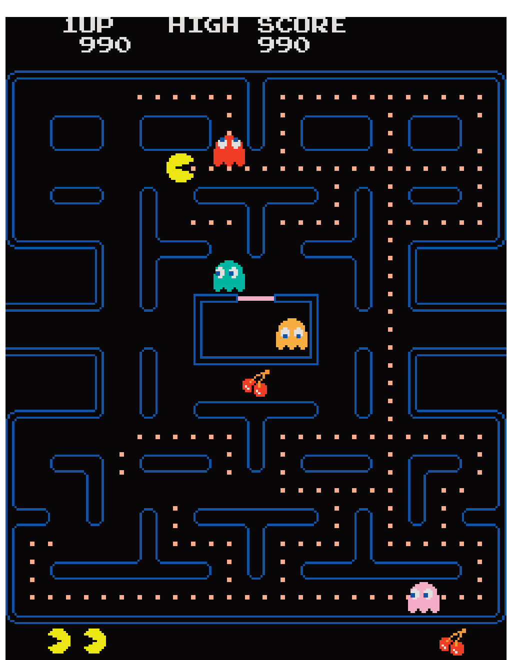
Ismael Ordás Carro


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers

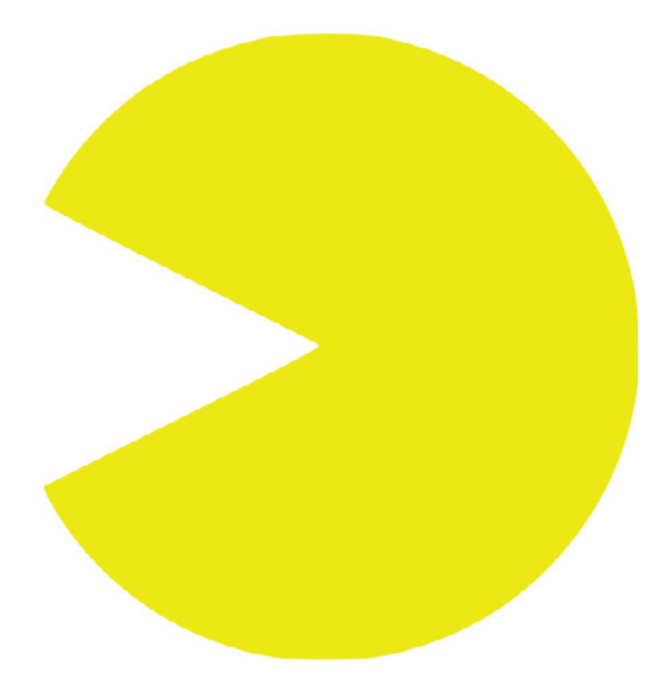


Pac - Man





Historia

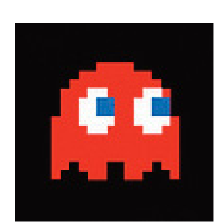


Desarrollado por Namco y publicado en 1980, Pacman se convertiría en el videojuego más famoso de todos los tiempos.
Pacman nació de la mano de Tohru Iwatani, diseñador de Namco. Éste salió una noche para comer pizza con sus amigos y al coger el primer trozo y mirar la forma que quedaba, nació Pacman.

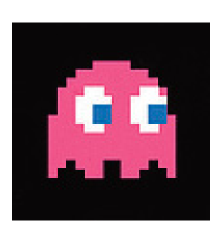
El nombre original de Pacman es Paku-Paku (que en japonés significa comer), pero al llegar a Estados Unidos le cambiaron el nombre a Pacman por las similitudes de las palabras “Puck” y El mejor jugador del mundo Fue Billy Mitchel que hace más de 20 años consiguió una puntuación de



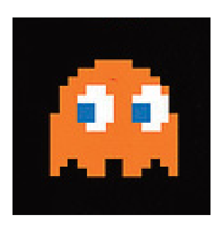
Los Fantasmas



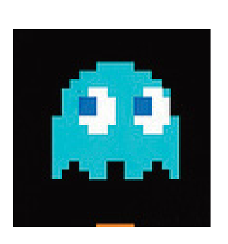
Blinky: Su territorio es la esquina superior derecha. Es el fantasma más peligroso de todos. Tiene la capacidad de localizarte en el mapa y cogerte desprevenido con sorprendentes cambios de dirección. Es muy rápido.



Pinky: Su territorio es la parte superior izquierda. Es rápido pero más predecible que Blinky. Puede leer los movimientos del jugador con la palanca así que no te dejará escapar fácilmente una vez que te ha visto.



Clyde: Es lento y no persigue a Pacman de forma intencionada, se limita a estar en una región cercana. Su zona es la parte inferior izquierda.



Inky: El más lento de todos. Es muy miedoso y si se encuentra a Pacman tal vez huya de él. Le gusta estar en la esquina inferior derecha del laberinto.

Texto: Jimmy
cedido por nuestro colaborador *pix-fans.com*

Datos curiosos

A partir del nivel 18 los fantasmas no se vuelven azules.

Para engañar mejor a los fantasmas hay que girar a un lado y luego al contrario rápidamente.

Cada fantasma tiene su personalidad y una esquina en la que es más efectivo. Cada cierto tiempo el fantasma se dispersará y volverá a su esquina.

Pacman es más rápido en un camino despejado de puntos, interesante para escapar cuando se encuentre en apuros.

El refugio secreto: Hay un sitio donde podemos tomar un descanso, hay que llegar a él cuando ninguno de los fantasmas estén mirando y ahí no te encontrarán.

Pacman tiene 256 niveles.

Los ojos de los fantasmas indican la dirección que tomarán en su próximo giro.

La parte más peligrosa es la linea inferior, ya que los fantasmas intentarán arrinconarte mientras que la parte más segura es cerca de la casa de los fantasmas ya que ofrece múltiples caminos de escape.

Fué el primer juego en tener un “personaje”.“Fuck”.



SUPER SWIV





Un juego de altos vuelos

Uno de los géneros que ha caído en completo olvido y que mas fuerte brilló en la década de los setenta, ochenta y noventa, fue el de los comúnmente conocidos como ¨matamarcianos¨ por el publico en general o los shoot´em up de naves para los iniciados en el sector. Hoy hacemos un pequeño homenaje al género con un juego, que por desconocido, no deja de sorprender por sus buenas sensaciones.

Es curioso que, si bien, a día de hoy, nos encontramos con este tipo de juegos para los que apenas se sacan ningún titulo, los Shoot´em up se podría considerar como el genero que mas ayudo al desarrollo y la aceptación de los videojuegos. Primeramente por que su estilo de juego favorecía el desarrollo de los primeros arcades de los 70 y 80, donde el apartado técnico se quedaba en un segundo plano frente a la jugabilidad: con que la maquina de turno pudiese mover unos cuanto sprites de manera mínimamente fluida bastaba, muchas veces el juego careció tanto de fondo, como de unos limites visibles para el escenario: con las escusa de surcar el frío y oscuro espacio exterior, los primeros juegos del género se mostraban sobre una pantalla totalmente negra, sin ninguna clase de movimiento o fondo.

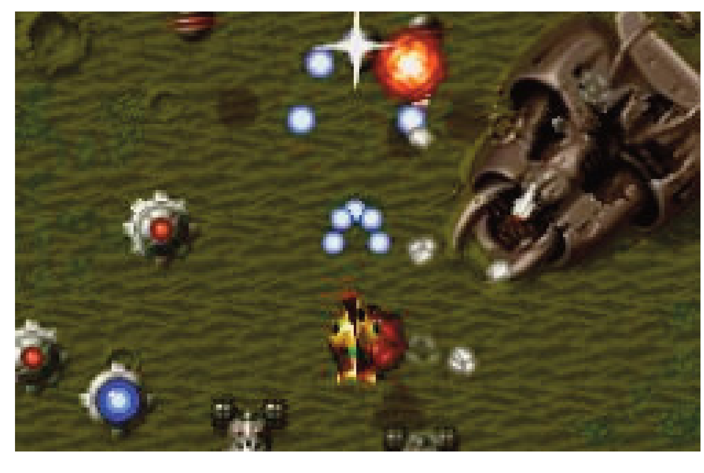
La jugabilidad era su punto fuerte, en la mayoría de los casos solo se necesitaba un botón



aparte de la palanca de mando, así el aprendizaje era prácticamente nulo y todo quedaba en la habilidad y los reflejos del jugador. Además el hecho de que se disparasen contra naves enemigas (normalmente alienígenas) hizo que no se les considerase juegos especialmente violentos, con lo que se conseguía el beneplácito de los padres de los potenciales jugadores.

Grandes clásicos como Spice invader, Galaga, Galaxian, Defender, Xevius, R-type, 1942, Gradius, Thunder force, Aerofighter han ido grabando con letras de oro su nombre en la historia del videojuego, aportando cada uno novedades respecto a sus antecesores. Novedades como pueden ser el mostrar un fondo con scroll, los enormes final bosses o una de las grandes señas del género, los power-ups o potenciadores.

Toda esta evolución ha sido concluida para muchos usuarios por la mítica empresa Treasure, creando en 1998 Radiant silvergun para Sega Saturn y en 2001 Ikaruga. Estos dos juegos se pueden considerar como la cumbre de los matamarcianos por su calidad técnica y jugable, aparte de ser títulos muy preciados por los coleccionistas.



Super Swiv salio para la consola Super Nintendo en el año 1992, bajo el desarrollo de la compañía Storm, no era la primera vez que supimos de la saga, ya que antes paso por los ordenadores Amiga, por Commodore 64 o el Amstrand CPC, cosechando siempre buenos resultados de critica y de publico. Bajo el nombre de Firepower 2000 fuera de nuestras fronteras seguía a la perfección punto por punto cada uno de los grandes pilares que hicieron llegar a un nivel mas que aceptable dentro del genero.



Una de los mayores atractivos del juego y de la saga, es que podremos elegir dos tipos de vehículos diferentes. Mientras en los grandes juegos del género al jugar a dobles ambos aviones eran iguales y con las mismas características, en el juego que hoy comentamos hay una clara diferenciación, haciendo que la manera de manejar a cada uno sea peculiar y personal.

Por un lado tendremos a un vehiculo terrestre, una especie de hibrido entre un jeep y un tanque, con una torreta móvil en su parte superior. La gran característica de este vehiculo es que puede disparar en cualquier dirección, incluso moviéndose hacia otro lado distinto, esto hace que podamos apuntar a cualquier lado, facili-



migos que nos salen por la espalda o que estén en diagonal a nosotros. Esta gran ventaja viene compensada por su movimiento algo torpe y lento, y por el inconveniente de podernos chocar con elementos del escenario que supondrán que perdamos una valiosa vida. Para compensar esto, se dota al vehiculo terrestre de una útil función de salto para sortear los diversos obstáculos que nos encontraremos al llevar a cabo nuestra misión.

El segundo vehiculo es un helicóptero de combate, su rápido movimiento y ágil control lo convierten en el medio ideal de salir de situaciones difíciles, aunque solo puede disparar hacia delante con lo que se vuelve excesivamente vulnerable contra los enemigos que atacan desde los flancos o por detrás. Aunque no le afecte el chocarse con los enemigos terrestres o la complicada orografía del terreno, si será vulnerable a las colisiones de los enemigos aéreos, siendo estos últimos bastante mas numerosos que los terrestres.

Siendo ambos vehículos tan contrapuestos y especializados, es cuando el modo a dos jugadores cobra su verdadero sentido, no solo por la diversión que implica, sino por el grado de colaboración que es necesaria para intentar salir airosos de este peculiar shoot´em up.

Apartado técnico.

Super Swiv es uno de los títulos de la primera hornada para Super Nintendo, lo que quiere decir que lógicamente no explota ni de lejos el potencial de la 16 bits de la gran N, aun así logra



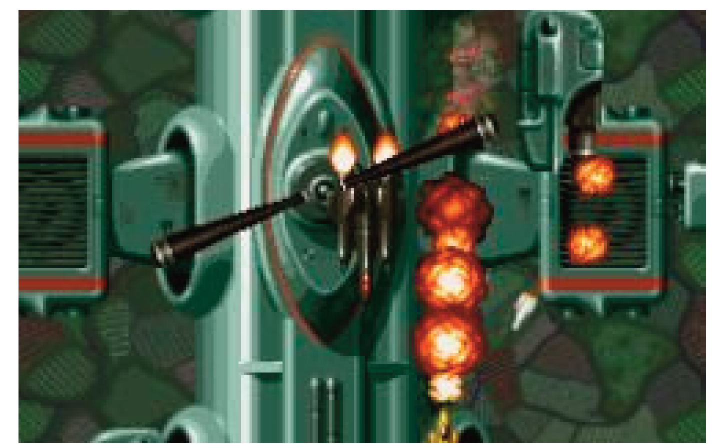
dejar un sabor de boca bastante agradable al jugar con él.

Gráficamente nos encontramos ante un titulo cumplidor y que sobre todo no tiene fallos importantes en su desarrollo, no entorpeciendo así con tirones ni brusquedades el gameplay fluido y ágil que todo matamarcianos debe tener.

Si tuviésemos que escoger uno de los elementos que mas destacan en el juego, es el perfecto y suave scroll que reina en toda la aventura, tanto el movimiento del escenario como el de todos los elementos dentro de el ya sea enemigos como los distintos disparos y elemento móviles de los que disfrutaremos. Dentro de este apartado no podemos dejar de nombrar el perfecto scroll parallax que vamos a encontrar en la cuarta fase, dando una perfecta sensación de profundidad y de velocidad.

Otro efecto gráfico muy de agradecer es el de las transparencias en el agua que podemos ver en la tercera fase, pudiendo ver a través de la capa liquida los peligros que nos acechan en la profundidad. Por lo demás encontramos con enemigos bien construidos pero con un diseño bastante clásico y poco original, por unos escenarios que se les podrían calificar de la misma manera, si exceptuamos el tema ya comentado de la cuarta fase. Todo esto quizá tenga menos repercusión durante los fase ¨normales¨ del juego, pero con los jefes finales se torna ya en preo-

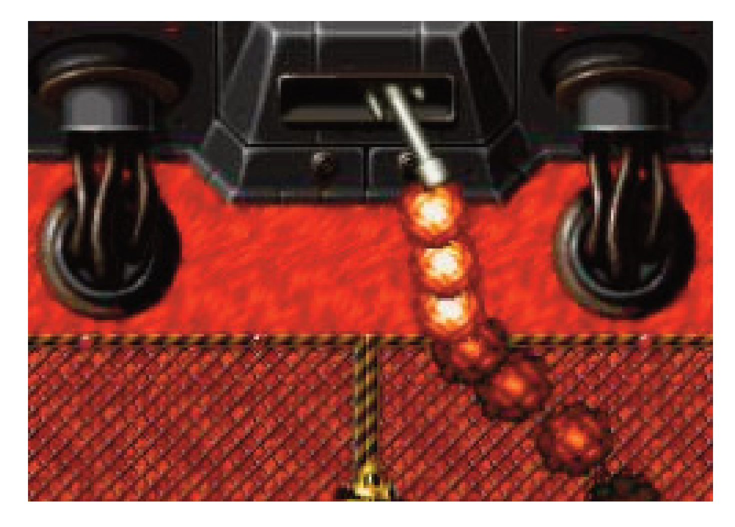




cupante.

Uno de los pilares del genero son los enormes jefes finales, un colofón perfecto para terminar la fase de turno, en Super Swiv nos encontramos con unos jefes finales demasiados clásicos, sosos y sin ninguna personalidad, siendo sus patrones de ataque demasiado predecibles y poco originales, llegando incluso a recordar a otros vistos en el genero. Exceptuando esta pequeña tara, y algún que otro parpadeo poco reseñable, el juego consigue mantener las premisas técnicas que todo Shoot´em up que se precie debe tener: unos gráficos nítidos y uno desarrollo dinámico.

El apartado sonoro pese a que tampoco se puede considerar como una de la cumbres del sistema, tampoco desentona en absoluto, llegando a gustar bastante mas las melodías que los efectos sonoroso, aun siendo estos competentes y cumplidores. Todas la composiciones musicales son de una calidad general mas que aceptables, llegando algunas de ellas como la de el segunda capitulo (la fase de jungla) a poder considerarse como notables.



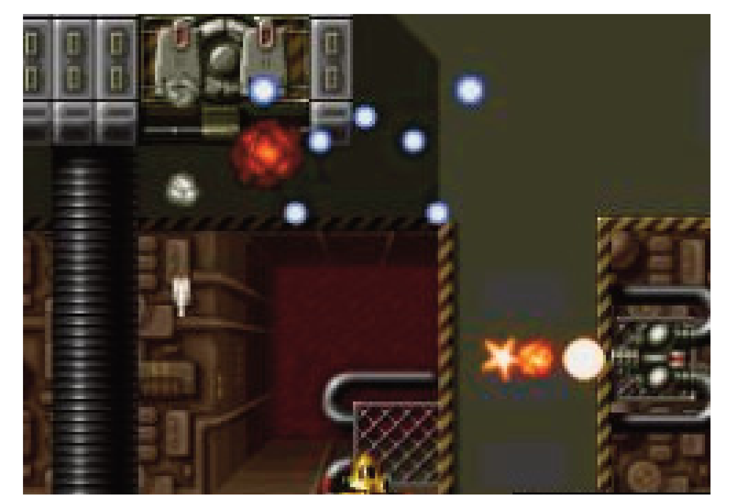
Gameplay y jugabilidad.

Clasificar el desarrollo de un juego como Super Swiv, es algo bastante fácil debido a que posee un desarrollo bastante clásico dentro del genero de los shoot´em up, en él nos encontraremos con una vista aérea no demasiado alejada, permitiendo así que haya un termino medio entre el campo de visión que nos ofrece la perspectiva y el detalle grafico.

El scroll vertical del juego siempre avanza automáticamente teniendo que ir desplazándonos con él obligatoriamente en todo momento, excepto en algunos enfrentamientos con los jefes finales. Donde si el juego da una cierta libertad es en el desplazamiento lateral, ya que los escenarios suelen ser bastante mas grandes horizontalmente de lo que se muestra en pantalla podremos desplazar nuestra vehiculo de un lado a otro de la pantalla. Así será vital memorizar cual es el lado donde ser encuentren menos enemigos, o sobre todo, donde están los contenedores para reforzar las armas que están repartidos por el juego.

La estructura del juego esta bien definida al ser misiones claramente diferenciadas todas ellas, pasando por un desierto, una selva, una zona de agua, el aeropuerto para después despegar a gran altura, una zona volcánica y el inevitable





tanto en la zona de agua como en la zona aérea del aeropuerto se hacen inviables para alguno de los vehículos o los dos a la vez. Y es que para dar una mayor variedad al juego, en estos momentos puntuales tendremos que cambiar nuestras máquinas por otros mas adaptados al medio en que se desarrolle la acción. Así en la tercera fase, para la ultima parte de la misión deberemos cambiar nuestro vehiculo terrestre por una lancha, siendo esta de iguales características excepto por tener una mayor inercia en el movimiento. En la cuarta misión también deberemos cambiar ambos vehículos para coger dos rapidísimos aviones de combate para terminar a misión a gran altura.

Casi como un dogma en el género, al finalizar cada fase nos encontraremos con el ¨final boss¨ pertinente, un enorme vehiculo o alguna colosal estructura que deberemos destruir disparando a los distintos puntos débiles de su estructura mientras esquivamos los distintos ataques que nos lanzan.

Dispondremos de varias armas a nuestra disposición, hasta cinco, con la particularidad de tener que ir potenciando su capacidad de disparo hasta en siete niveles. Obviamente empezaremos en el nivel mas bajo con cada una de ellas, siendo necesario ir recogiendo los ítems específicos para ir potenciándolas. Además dispondremos de tres tipos de bombas diferentes cada uno con una finalidad distinta, mientras unas lanzaran diversas flechas que perseguirán a nuestro enemigos por toda la pantalla, otras arrasaran con todo lo que tengamos en nuestra línea de fuego o crearan un anillos de fuego que nos protegerán de cualquier impacto. También para ayudarnos en nuestra misión nos encontraremos repartidas por el escenario unas burbujas que o bien podremos tocar para ser inmunes durante un periodo de tiempo, o bien dispararlas para que estallen llevándose consigo a todos los enemigos de la pantalla.

Como se podría adivinar si el desarrollo es bastante clásico, el control también lo es. Pese a que se utilizan buena parte de los botones del pad, todo se desarrolla de una forma facia coherente, con cada botón tiene un uso claro y diferenciado, no dando ningún problema en este apartado. La velocidad de desplazamiento y el movimiento de las naves están muy bien medidas para que los mas habilidosos puedan realizar una buena sesión de esquivar disparos enemigos.

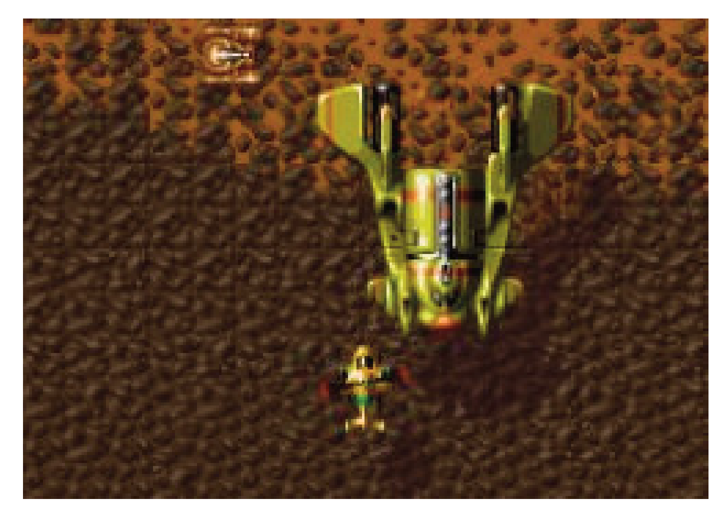
Pros y contras.

Super Swiv pese a no ser recordado como uno de los grandes shoot´em up del catalogo de la consola si guarda buenos detalles que agradaran a los amantes del genero, además de un modo a dos jugadores realmente bueno y con una coherencia que solo en este modo se disfrute el juego al máximo. Todo esto unido a un desarrollo fluido que agradecerán los amantes del genero y a un apartado técnico agradable, hacen que el juego sea bien recibido para todo el quiera una buena sesión de disparo fácil.

Sin embargo el juego cae en una serie de pequeños detalles que si bien no son demasiado importantes, si consiguen lastran en cierto modo el resultado final del titulo. Principalmente se echa en falta una mayor duración en el juego, ya que la seis fases, pese a tener una dificultad a tener en cuenta, se acaba cuando justo cuando el jugador empieza a tomar control absoluto del juego y se está sacando el mayor provecho de él.

Además el sistema de disparo tiene una pequeña curiosidad, cada vez que perdemos unas vida, también perderemos dos ni-

veles de poder el disparo que llevásemos equipados en el momento y uno en todo los demás, esto hace que si por cualquier casual, perdemos dos vidas en un periodo corto de tiempo, nuestro disparo se vuelva tan paupérrimo que para abatir hasta a los enemigos mas básicos tengamos que acertarlos varias veces, lo que unido a que los potenciadores de disparo aparecen cada demasiado tiempo, hace que el juego se vuelva por momentos frustrantemente difícil de forma innecesaria.



Tampoco se puede decir que las bombas de las que disponemos nos ayuden demasiado. Principalmente porque su efecto es demasiado débil, sobre todo comparado con lo que se pueden ver en otros juegos de esta clase y por que al usar una de ellas no sabremos cual de las tres disponibles nos va a venir, lo que puede hacer que su efecto no sea el deseado en la situación requerida. Este pequeño inconveniente se da por que el indicador de bombas que tiene la pantalla es demasiado pequeño como para poder ver con una minima claridad cual es la siguiente en venir.

Aunque seguramente sea imposible de evitar en cualquier juego y en cualquier género, Super Swiv acusa demasiado que no haya un segundo jugador en el juego, quedando demasiado lastrado y perdiendo gran parte de su poder de diversión.

Conclusión.

Super Swiv se convierte en un juego puente entre los grandes clásicos de los matamarcianos en placas y consolas 8 bits y los que llegarían a los nuevos sistemas de 16. Con un acabado grafico del todo solvente sin llegar a la brillantez de los grandes del género y sobre todo con un modo a dos jugadores que ofrece una diversión a prueba de bombas.



Ofreciendo todos los factores que hicieron que los shoot´em up reinasen y fuesen uno de los principales causantes del auge de los videojuegos en los años 70 y 80, el juego no defraudara a los que siempre agradecen el gatillo fácil y un rimo de juego alto. Pese a pequeños errores y a que se quede bastante corto en el número de fases, si dispones de un buen compañeros de armas y si eres de los que disfrutas de un buen matamarcianos, Super Swiv es uno de esos juegos que se hacen disfrutar de principio a fin.

texto: SETIEN
cedido por
WWW.RETROWAVE.ES

Retrocoruña 2009





RetroCoruña 2009, la primera feria de videojuegos y sistemas antiguos en Galicia se celebró el pasado 4 de Julio en el Pabellón municipal de Sada (A Coruña). Desde las 10:00 hasta las 20:30 los asistentes pudieron disfrutar contemplando y probando auténticas reliquias del mundo del videojuego además de participar en torneos de juegos representativos obteniendo suculentos premios. Para los nostálgicos y coleccionistas se habilitó un mercadillo donde se podían adquirir piezas únicas.

Varios fueron expositores que vinieron de distintos lugares de la geografía española y mostraron sus sistemas a todo aquel que tuvo la suerte de pasarse por el pabellón. Nandove, Web8bits, AUIC, Club Hnostar, Salon8Bits, Zonadepruebas, Mikgz, Darkminder, Neostalker, Colossus, Jeplaza y nosotros mismos Kaos2K.com estuvimos al pié del cañón en nuestros respectivos stands. Los que se acercaron a la feria pudieron catar multitud de maquinitas LCD (¡Algunas en color!) , Game&Watchs, Vectrex, un Z80 programable que parecía tal cual una bomba de las pelis de acción, todos los modelos habidos y por haber de Spectrum, MSX, NES, SuperNes, una Megadrive con MegaCD tuneada que Briconsola envió especialmente para el evento, JaguarCD, Treamcast, una Dreamcast conectada a una pantalla en vertical etc. En nuestro stand de Kaos2K.com tuvimos una MVS consolizada dentro de un Tupperware, la Kaos2K's MVS Arcade Console, Atari VCS 2600 (1977), Atari 800XL, Atari Jaguar, Atari Lynx I y II , Nintendo Virtual Boy, NEC Turbografx, Sega Nomad, NeoGeo AES con unibios instalada , NeoGeo CD topploading, NeoGeo Pocket Color, Dingoo (Gracias a Romenelen) y la distro linux de Zonawireless.com





para crackear redes Wifi y plagadita de emuladores de sistemas clásicos que se encargó de exponer nuestro usuario hector. Además, nuestras azafatas se encargaron de repartir a todos los asistentes ejemplares de la revista Marca Player que gustosamente Unidad Editorial nos envió para el evento. (300 revistas, 100KG de peso ni más ni menos).

En las primeras horas de la mañana la afluencia de gente no era muy grande pero gracias a ello pudimos sacar las fotos y los videos de todos los sistemas expuestos sin mayor dificultad. Mediada la mañana la gente ya empezaba a entrar y el pabellón se empezaba a llenar

Diversos expositores tuvieron mercadillo con cosillas muy muy interesantes como los chicos de





mercadillo con cosillas muy muy interesantes como los chicos de Nandove que vendían una placa MVS + supergun + Metal Slug, Jesús (tutyses) de la AUIC que tenía material suficiente como para parar un tren, Hipsilon con sus multiples juegos de NES , PS2 y ese enorme piano de NES, Djalma83 con jueguillos variados, algunos muy cotizados , otros expositores tenían a la venta material de los 80 con microhobbys de la época, jueguillos y hasta sistemas Spectrum Z80 , Z81 gomas, una pasada todo.

Durante el transcurso de la jornada se realizaron 2 torneos con premios para los finalistas e incluso para los terceros y cuartos. El primero de Street Fighter II de SuperNes disputandose la final Ryuk y Raiden9999 , los mismos que se disputaron la final del segundo torneo de Soul Calibur de Dreamcast. Ambos torneos acabaron con la victoria de Ryuk.

Se proyectaron 2 películas a lo largo del día, la primera a las 12:00 "El Ordenador ", Los comienzos desde el siglo XIX, hasta nuestros dias y la segunda a las 17:00 sobre "El apogeo del software Español en los 80 y principios de los 90". Una tercera película estaba prevista para las 19:00 pero se decidió cambiar por el torneo con premios de Soul Calibur.

Conforme trancurrían las horas la gente se iba animando más y más llegando a haber grupos de 40 personas juntas entre niños y adultos. A última hora empezaba a entrar más gente y se decidió prolongar un rato más la hora inicial de clausura del evento de 20:00 a 20:30. Sobre esas horas todos los expositores empezaron a recoger sus stands. Una vez todo recogido, algunos de nosotros nos fuimos a tomar algo y descansar un poco el cuerpo antes de volver a nuestras respec-



tivas ciudades.

Es relevante comentar también que alcade de Sada y diversas autoridades que habían permitido la celebración del evento se pasaron por allí y quedaron encantados con la iniciativa, alegrandose mucho de la repercusión en prensa que había tenido el evento antes de celebrarse ya que había noticia de la celebración en Marca Player, el Correo Gallego e incluso en el programa televisivo Insert Coin de AXN. Es por eso que el año que viene, el evento cuente con mayor presupuesto y apoyo por parte del concello y seguramente duré 2 días (fin de semana) incluyendo una zona de party lan para conectarse a internet, chatear , organizar torneos de juegos de PC etc. La edición de 2010 promete ser la bomba por lo que si os habeis perdido esta, no falteis a la del año próximo.

En resumen, fué una experiencia maravillosa, la gente majísima y el ambiente cordial en todo momento. El mercadillo fué una pasada (Lástima no ser rico y poder comprarse uno todo lo que había allí), los sistemas expuestos fueron de 10 ya que había algunos que personalmente no había visto en vivo jamás (y otros que ni en fotos).

Sin duda, el año que viene Kaos2K.com volverá a estar presente en el evento.

Texto: Diego Alberto Fernández Martínez (Kaos2K)

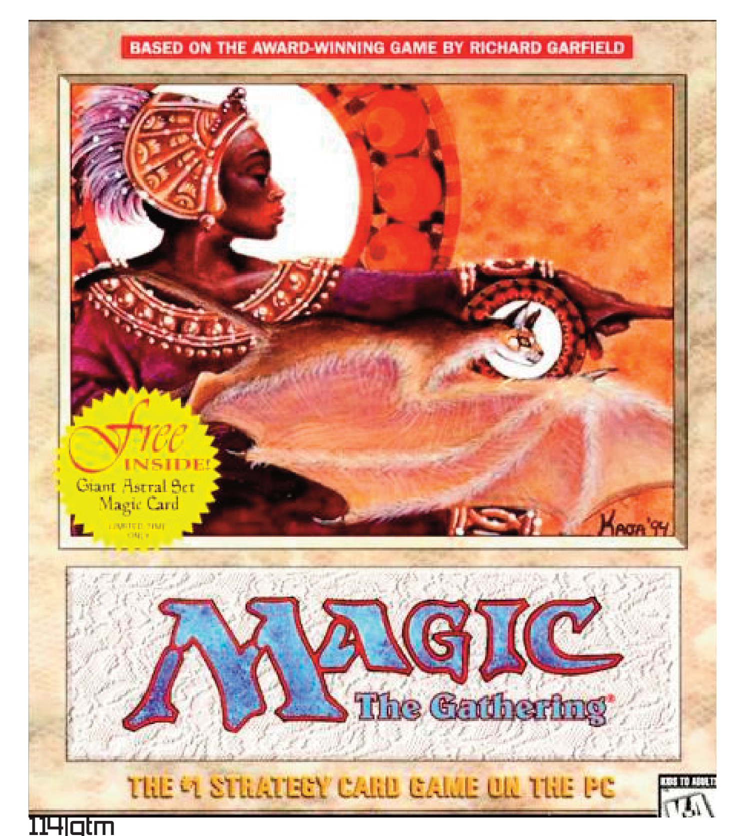
Cedido por nuestro colaborador *Kaos2K.com*

MAGIC: THE GATHERING (MICROPROSE)





Una puerta a la Fantasía



Los aficionados a las cartas de Magic siguen perdurando, tras el paso de los años; aunque parece que dicha moda viene y va, se hace fuerte a ratos y desaparece en otros, los coleccionistas del juego de Wizards of the Coast permanecen siempre a la espera de una nueva confrontación con algún hechicero que sea capaz de retar a su poderoso mazo, forjado a lo largo de los años mediante cartas ganadas y cientos de sobres comprados que valían su peso en oro.

Hace poco que se ha lanzado Duels of the Planewalkers en el bazar de Xbox Live, en una nueva edición electrónica de Magic. Por ochocientos puntos podremos disfrutar de un interfaz bastante adaptado al control de la consola, y con toda clase de comodidades para que el desarrollo de los turnos en las partidas sea ágil y sencillo. Sin embargo, la primera adaptación a videojuego data de



1997, cuando la compañía MicroProse aceptó el reto de trasladar los naipes mágicos a ordenador, corriendo bajo Windows 95.

Magic: the Gathering proponía una inteligente vuelta de tuerca al simple hecho de montar duelos de baraja contra baraja. En este caso, nuestro avatar era un hechicero que debía desplazarse a través de un mapa que representaba a Shandalar, uno de los múltiples planos de los que consta Dominaria, el universo creado por WOTC para encuadrar al elenco de criaturas que ilustran las cartas.

Así, nuestro camino partía con un pequeño mazo de iniciación, a partir del cual debíamos construir la baraja definitiva para derrotar al brujo Arzakon, el enemigos final y poseedor del poderoso mazo de los cinco colores. Durante el juego podíamos recorrer peligrosas mazmorras, en las cuales se escondían recónditas cartas que nos serían de gran ayuda para evolucionar nuestro juego.



En dichas cuevas podíamos toparnos con enemigos, cuyo contacto simplemente derivaba en la resolución de un duelo; el duelo estaría marcado, en ocasiones, por circunstancias especiales: a lo mejor, atacar a un enemigo de fuego y mazo rojo en un entorno infernal hacía que dicho enemigo tuviera más puntos de vida que los habituales veinte con los que todo el mundo comenzaba; de este modo, si los derrotábamos, conseguiríamos más cartas que añadir a nuestra particular biblioteca.

Además, el componente RPG se añadía a la dinámica de juego, de modo que podíamos entrar en ciudades y vender cartas para comprar comida -así podíamos







desplazarnos rápidamente por el mapa- o directamente adquirir cartas que nos interesasen. También podían asignarnos quests que amenizaban el objetivo principal de acabar con los cinco magos -cada uno defendiendo su color- y con el brujo final.

La interfaz de juego no estaba nada mal para ser, digamos, el primer intento de trasladar este divertimento a ordenador. En la pantalla se podía ver la representación de nuestra mano, las cartas en juego, la biblioteca y el cementerio. Si acercábamos el ratón a una de las miniaturas de carta, ésta se ampliaba de manera que pudiésemos ver por completo el texto de dicha carta para conocer su ataque y defensa y sus características especiales.

El programa era capaz de simular perfectamente el paso de las fases propias de una partida de Magic, saltando directamente aquellas en las que no pudiera hacerse nada -por ejemplo, fase de combate sin criaturas en juego-, y emulaba con nota el efecto de todas y cada una de las cartas incluidas en el juego, pertenecientes a la Cuarta Edición; la biblioteca, por cierto, contaba con doce cartas exclusivas -denominadas Astral Set-, creadas de forma especial para este juego.

El gran error de la edición inicial de este Magic fue la ausencia total de multijugador, además de varios bugs que lastraban su funcionamiento, entre ellos, el necesitar una versión concreta de Windows 95 para ser lanzado. Tras su lanzamiento, se lanzaron un par de expansiones -curiosamente, la segunda se llama de forma idéntica al juego lanzado en Xbox Live- y una herramienta

llamada ManaLink, que permitía por fin la interconexión con otros jugadores vía Internet, aunque nunca llegó a funcionar del todo bien.

De todos modos, el juego no consiguió alcanzar las expectativas creadas en MicroProse, siendo el comienzo del fin para esta mítica compañía, cuyo estandarte, Sid Meier, participó en el desarrollo de Magic poco antes de abandonar el barco y fundar Firaxis.

A pesar de todo eso, conozco a mucha gente que aún sigue teniéndolo instalado en sus equipos. Me incluyo y reto al que guste con mi baraja devastadora, combinación de rojo y negro y, por supuesto, repleta con unos cuantos artefactos Mox's.



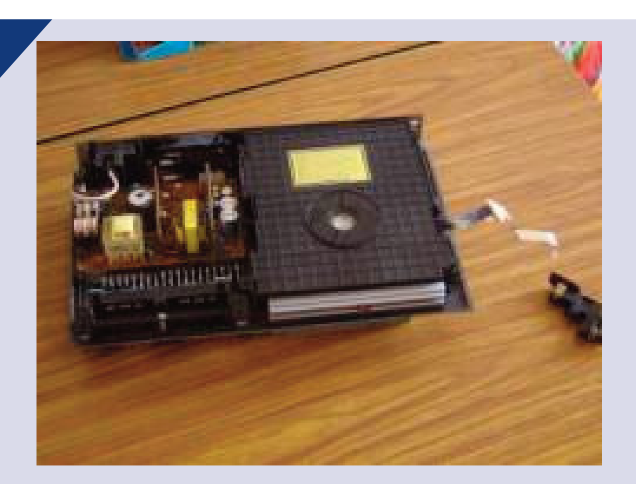
Texto: PEDJA

Cedido por: WWW.ELPIXEBLOGDEPEDJA.COM



MOD: Playstation 2 Crystal Edition

Harto de ver como las compañías malusaban el concepto Crystal Edition, decidí tunear mi propia PS2 para poder tener una auténtica máquina transparente



El primer paso era desmontar por completo la V3. Ocho tornillos fuera y ya teniamos separada la carcasa del interior

Desde que Nintendo lanzará su GameBoy semitransparente, no han sido pocas las máquinas que han tenido su propia revisión Crystal Edition. Nintendo 64, Sega Saturn, o la mas reciente Xbox contaron con carcasas translúcidas que dejaban intuir a duras penas las tripas de su interior.

Sin embargo nunca jamás ha habido una verdadera consola totalmente transparente. Tal vez debamos destacar en este aspecto la versión para Xbox original, donde la rejilla de refrigeración hacía completamente inútil este nombre.

Pero como es algo realmente sencillo de hacer y con un resultado muy espectacular, era hora de realizar mi propia version Crystal de Playstation 2. Os presento a mi V3 totalmente desnuda a las miradas del jugador.







Separando una a una las piezas, nos quedamos con lo verdaderamente útil, la placa, el lector y las controladoras de tarjetas y puertos. Una manita de pintura...



Es hora de unir la bandeja de abajo a la base de la consola. Cuatro buenos pegotes de silicona y listo

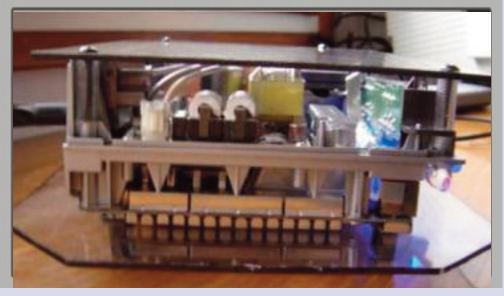


Aquí tenéis la máquina antes de ser tapada por la cubierta. Realmente atractiva





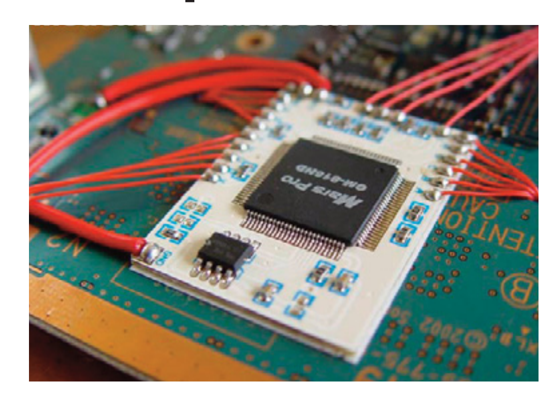




Colocamos la tapa superior y voilá, ya tenemos conformada nuestra PS2 Crystal Edition. Un neon azul acabará por dar el remate final al conjunto. Como habeis podido ver, muy fácil de hacer y realmente agradecido en su resultado final

Piratería: Las empresas responden





Siempre que hablamos de piratería nos ponemos en nuestra posición, nos quejamos de los precios, de la calidad de los mismos. Tenemos mil y una excusas para no comprar un juego, simplemente para hacer que nuestra conciencia se sienta tranquila y no comernos mucho la olla cuando sabemos que estamos haciendo algo mal.

Pero, ¿qué pasa con las empresas?, ¿qué piensan ellas de la piratería?, ¿de verdad es tan mala como dicen?, ¿están haciendo algo para poder pararlo?. Esas preguntas nos las hemos hecho nosotros y se las hemos trasladado a algunas compañías para saber su punto de vista sobre el tema, si de verdad el bajón de ventas se debe a la piratería o es la situación económica actual donde tenemos los euros justos para pasar el mes y no nos podemos permitir demasiados gastos.

Después del salto tendrás las respuestas que estas compañías nos han dado y queremos dar las gracias a todas ellas por el tiempo dedicado en contestarnos, sobre todo teniendo en cuenta que se estaba cociendo el E3 y estaban todos más que atareados con sus preparativos. También queremos dar las gracias a las que no han podido responder como Nintendo, que tiene su política de no comentar nada sobre el tema o Rockstar España donde no pueden ser portavoces de la compañía internacional, algo que entendemos perfectamente.

La coincidencia en trasladar parte de la culpa a la crisis es algo en el que coinciden todas las empresas, es algo lógico y sería una tontería obviar que la circulación de dinero en este país ha bajado, pero también coinciden en decir que la mayor parte de la culpa la tiene la piratería.

Acuciante es la piratería en DS, la consola más fácil de pira-



tear, nos recuerda Helena Cereaga de Atari, muchos usuarios eligen descargarse los juegos en lugar de comprarlos. Se podría decir que en muchas ocasiones se asume que la forma de obtener los juegos para esta consola es bajandolos. Y es una verdad como un templo, y seguro que si Nintendo decidiera dar el salto a la distribución digital de sus productos muchos de los usuarios no notarían el cambio, simplemente notarían que su página de descargas favorita, posiblemente, deja de funcionar.

Oscar del Moral, director de marketing de Kochmedia España, nos señala La piratería en España es un problema muy grave. El desprecio a la propiedad intelectual en el ámbito del videojuego (también en otras áreas de contenidos) coloca a nuestro mercado en una situación muy complicada. No es una cuestión de precio; hoy es posible encontrar en la distribución producto a precios muy accesibles para todas las plataformas. Aún así, la piratería no deja de incrementarse, lo que nos demuestra una y otra vez que no es una cuestión de precio. Koch Media ya no comercializa producto que sea novedad en Xbox 360 o PlayStation 3 por encima de los 59,99€ en su versión estándar, y tanto en Wii como en NDS (plataformas más afectadas por la piratería) hemos hecho un esfuerzo para ajustar los precios; aún así, las descargas no dejan de subir. Por otro lado, es normal que haya cierta abundancia de títulos, dada la base instalada y el diferente público que desde hace un par de años podemos encontrar en las diferentes plataformas, que demanda nuevos contenidos. Como véis en este parrafo Oscar



del Moral acaba con varias leyendas para descargarse videojuegos, por un lado el tema de los precios ya que es bastante difícil encontrar precios en las tiendas de juegos por encima de los 59,99€ como bien apunta, ni en las novedades, algo que se ha generalizado en todas las compañías; el tema de la cantidad de títulos que se aboca al mercado también está justificado en palabras del director de marketing de Kochmedia, por la base de consolas instalada y la gran variedad de público que puede comprar un juego hoy en día y donde es fácil encontrar títulos que no nos gusten, como es normal si no nos gusta no quiere decir que los tengamos que descargar, aunque hay gente que lo hace simplemente para luego quejarse de la calidad del mismo.

Interesante es la respuesta que nos hace llegar Diana Radetski, la responsable de prensa de SEGA España, sobre el tema y que os pongo integra a continuación:

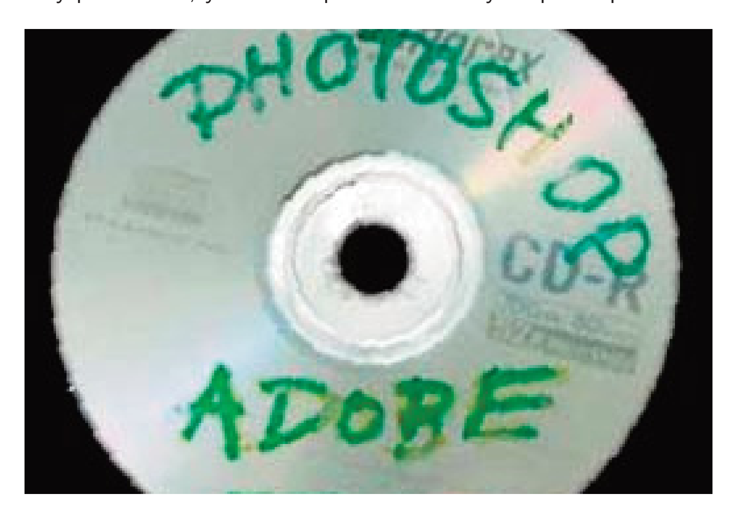
La piratería no tiene tanto que ver con los elevados precios como la percepción de la sociedad en general. Vamos a comparar manzanas con manzanas. En toda Europa, los precios son básicamente los mismos. Sí, con sus ofertas y rebajas correspondientes, pero más o menos estamos todos en el mismo barco. PERO España es el número uno en piratería comparándonos con los 'grandes' de la comunidad UK, Alemanía y Francia.

¿Qué pasa realmente? La avaricia puede con todo. Queremos el derecho de tener una gran selección, y exigir una gran calidad, pero lo queremos Bueno, Bonito y BARATO y si es gratis mejor.



Vivimos en una sociedad de consumismo, siempre más mejor. No hay duda que hay mucho incluso demasiado producto en el mercado, pero si el consumidor no lo compra, y tampoco lo piratea, las grandes empresas se dan cuenta y reducen el género que no gusta. Pero no, si no hay variedad nos quejamos, entonces ofrecemos variedad. ¿Luego que pasa? Nos quejamos de que no hay calidad. Entonces ofrecemos calidad, pero entonces nos quejamos porque es caro. ¿Cuántas veces he oído alguien decir ‘pero ya he comprado la consola, y por lo que me ha costado...! y entonces la culpa de los juegos es porque son caros, y creemos que es un DERECHO tenerlo gratis!

La crisis obviamente afecta en cierta medida la bajada de ventas, pero al final es sólo una excusa más para justificar la piratería. Varias empresas han bajado sus precios dentro de la medida que pueden (hay factores fuera de nuestro alcance) y las ventas tampoco han mejorado. Las bajadas de precio también tienen otro filo, un BUEN juego puede tardar unos 2 años en su desarrollo, hay mucha gente detrás del desarrollo y producción, y familias que



también tienen que comer. Bajamos el precio y tendremos que bajar la calidad, y bajamos la calidad y tampoco comprarán los juegos, y eso con que nos deja?

Esta claro que hay que hacer algo para luchar contra la piratería, pero el primer paso es concienciar a la gente y que aceptemos cada uno nuestra parte de la culpa. SEGA es una gran empresa que ha tenido que renovarse y adaptarse para mantenerse vivo en un sector que es cada vez más competitivo. Apoyamos iniciativas para mejorar, a la vez de poder seguir ofreciendo la mejor calidad a nuestro público, siempre que ese público lo permite.



Más de uno se tirará de los pelos al leer las declaraciones, sobre todo en el tema de los precios y la igualdad de los precios, pero que en el fondo viene a reflejar lo que ya hemos comentado muchas veces en esta web, lo queremos tener todo para poder vacilarle a nuestros amigos y, además, vacilarles que somos más malos que ellos porque lo hemos bajado de internet, ¿quien no ha recibido algún insulto de algún conocido cuando ha dicho que tal o cual juego lo ha comprado en alguna tienda?

Como colofon a este pequeño artículo, donde hemos querido saber lo que piensan las compañías, o sus representantes,

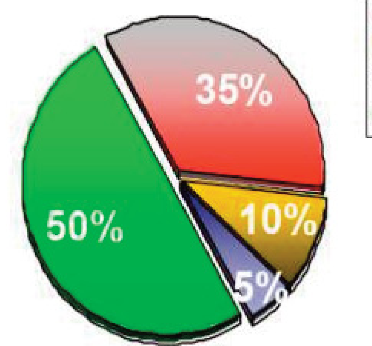


hemos querido saber lo que una de las empresas con más solera en España en el mundo de la distribución, aunque de momento no ha sacado nada para las plataformas de Nintendo, como es FX Interactive nos dieran su punto de vista. ¿Son los juegos de su compañía pirateados, con los precios con los que se ponen en el mercado y la calidad de sus ediciones?, Manuel Moreno, jefe de marketing de la compañía, nos responde.

La piratería siempre ha estado presente en el mercado de los videojuegos, pero desde la llegada de Internet, este fenómeno se ha hecho más acusado porque los modelos de negocio tradicionales basados en la comercialización física se están revelando ineficaces para una realidad de consumo digital como la que vivimos hoy en día. En la actualidad, en la única protección en la que creo es en la activación online mediante clave (ahí tenemos el ejemplo del WOW). Aunque obviamente no es infalible, es la menos mala y, lo más importante, no es agresiva con el usuario legal. La mayoría de nuestros lanzamientos no llevan protección, tan sólo la obligatoria del fabricante de CD's o DVD's porque pensamos que si alguien lo quiere piratear, poco se puede hacer y al menos así nos aseguramos de que el usuario legal no sufre ningún problema técnico por culpa de la protección anticopia.

Para minimizar los efectos de la piratería, la estrategia de FX siempre ha sido poner los juegos de ordenador al alcance de todos los públicos. Este objetivo que pasa por:

Pirateria de Videojuegos en 2005



Internet
Locales
Venta Ambulante
Mercado legal

1. Editar con la máxima calidad juegos de las temáticas más atractivas y totalmente localizados al castellano.

2. Comunicar sus puntos fuertes en campañas de promoción impactantes, que lleguen al gran público.

3. Acercar los juegos a los usuarios a través de 20.000 puntos de venta a mitad de precio (10 o 20€) del valor real del juego en otros países.

4. Trabajar para ofrecer la mayor diversión al menor precio posible.

Esta política nos ha llevado a ser la segunda empresa del país en unidades vendidas (siempre hablando del mercado PC), porque afortunadamente había gente a la que le compensaba gastarse 10€ ó 20€ por disponer de su copia original editada con manuales a color, extras y poder disfrutar del que creo que es el mejor servicio de asistencia al jugador que hay en este país.

Sin embargo, el nuevo paradigma de consumo ya no premia



este tipo de esfuerzos como solía ya que, el nuevo consumidor es diferente, es un usuario digital que no valora tanto aspectos como la edición de calidad en formato físico. Por poner un ejemplo, Jack Keane, una de las mejores aventuras gráficas del 2008 lanzadas al mercado por FX. Un mes después de su salida a la venta, el 81% de las ejecuciones del juego que se hacían al día venían de copias pirata. Con estos ratios de piratería, ya sea de PC o de DS o de cualquier otra plataforma de juegos, es muy complicado mantener un modelo de negocio.

En este nuevo entorno de consumo, mientras una persona siga teniendo la posibilidad de obtener gratis un contenido de pago, sea cual sea éste, seguirá habiendo piratería, así que la única solución real que veo es crear nuevos modelos de negocio adaptados al nuevo consumidor digital.

En este sentido, nosotros llevamos 5 años y más de 4 millones de euros invertidos en nuestro proyecto WAM-UP (World Arcade Machine), que propone una alternativa honesta frente al consumidor y que podría acabar con la piratería: permitir la descarga gratis del juego y cobrar a través de micropagos por acceder



a determinados contenidos o servicios adicionales del juego. Actualmente estamos en fase beta y ya se puede jugar a NAVY MOVES, el primer juego que será lanzado bajo este sistema.

Es una propuesta muy arriesgada, pero estamos convencidos de que es el futuro.

Pero hasta que ese futuro se convierta en presente, debemos seguir haciendo nuestro trabajo lo mejor posible. Sin ir más lejos, estamos en vísperas del lanzamiento de DRAKENSANG, el juego que tiene los mayores costes de edición y localización en toda la historia de FX. Una superproducción que tiene más de 400.000 palabras y que ha exigido un trabajo de doblaje en estudio equivalente al de 8 largometrajes.

Vamos a tener que vender “unas cuantas unidades” para poder amortizar lo invertido...

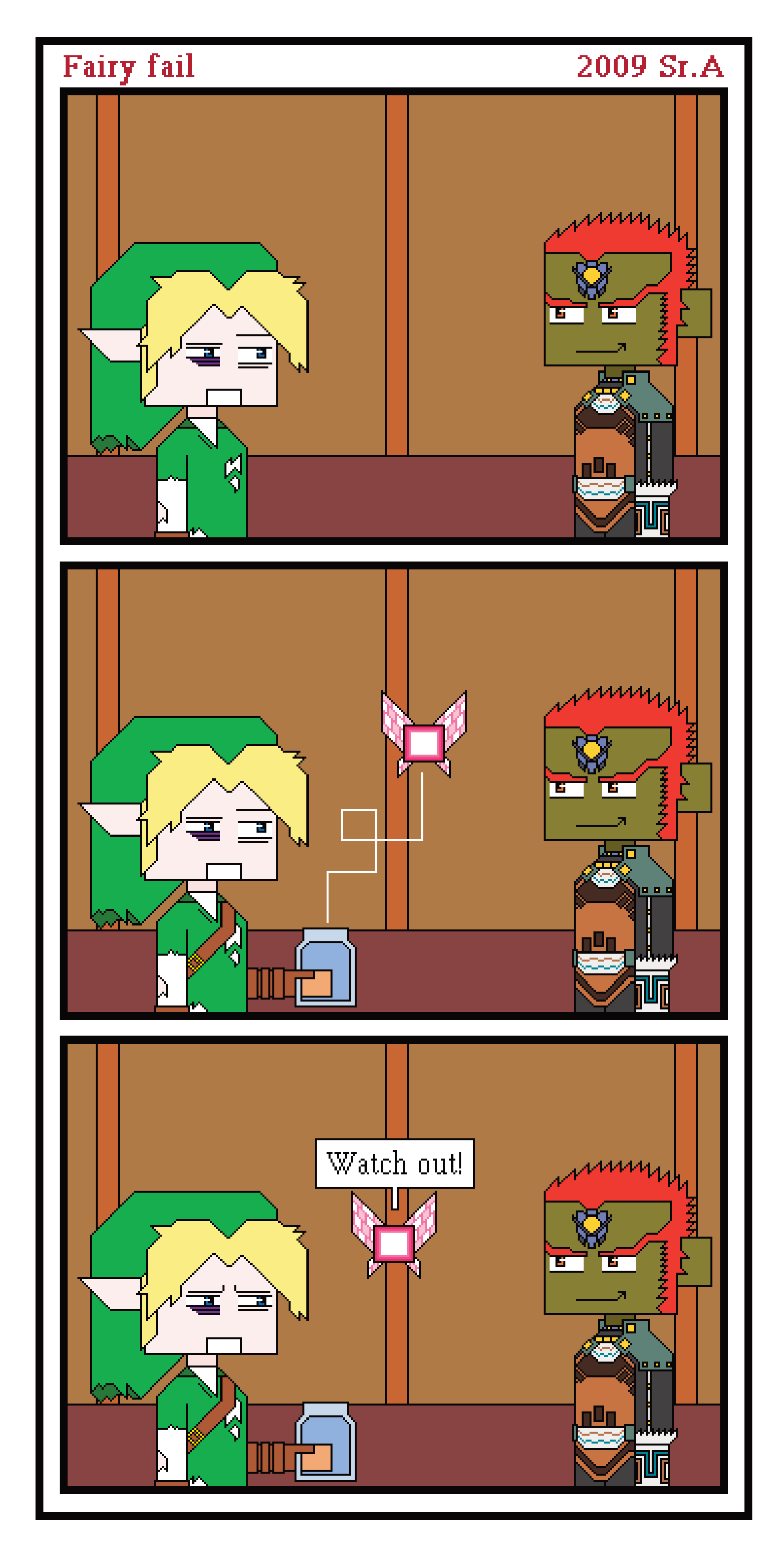


Como habéis observado ni siquiera los chicos de FX Interactive, la distribuidora que distribuye los juegos con un PVP más barato de España para las ediciones que nos hacen llegar, cuentan con un alto grado de piratería. Con esas inversiones que nos ha comentaro Manuel Moreno, ¿seguro que los precios de los videojuegos son altos?

Texto: JOLUPA
cedido por
www.lagrann.com



HUMOR



LIVES



